COMMAND & CONQUER™

ALARMSTUFE ROT™ 2

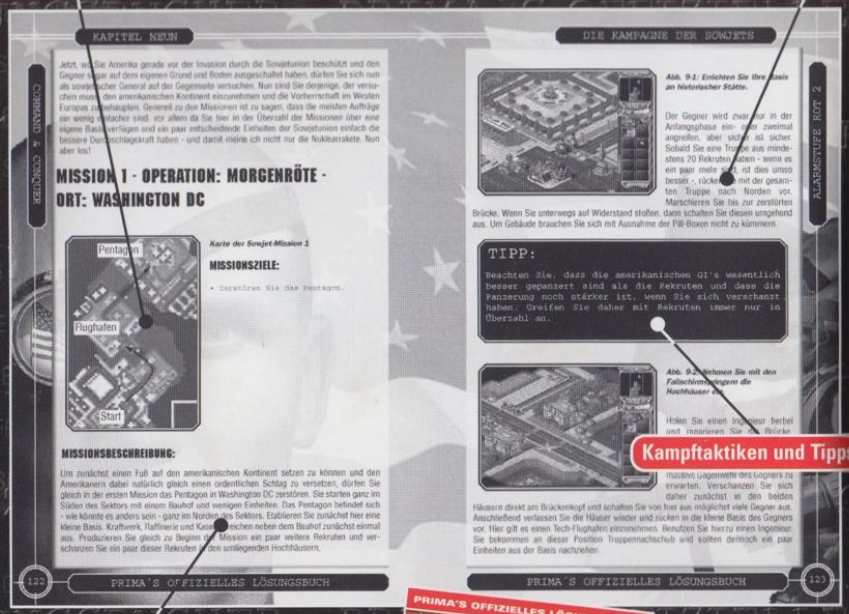
Westwood™ STUDIOS

PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

Wie Phönix aus der Asche...

Detaillierte Karten

Ausgefeilte Strategien



Kampftaktiken und Tipps

Beschreibungen zu allen Missionen

Einheiten- und Gebäudebeschreibungen

ISBN: 3-934783-01-5

PRIMA GAMES
www.primagames.de

Erhältlich bei:
Softhaus Multimedia
Tel: 0 56 51 / 30 14 15
www.softhaus-multimedia.de

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

INSTALLATION DES SPIELS 4
EINLEITUNG 5
DIE GESCHICHTE 5
HAUPTMENÜ 6
Einzelspielermodus 7
Neue Kampagne 7
Einsatz laden 7
Gefecht 8
Internet 8
Netzwerk 8
Videos und Team 8
Optionen 9
Anzeigeoptionen 9
Spieloptionen 9
Interface-Optionen 9
Audio-Optionen 10
Tastatur 10
Netzwerk 11
EIN NETZWERK- ODER GEFECHTSSPIEL EINRICHTEN 11
Kooperationsmodus 13
Multiplayer-Spielmodi 13
Ein Schlachtfeld wählen 14
Eine Karte erstellen 14
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE 15
Die Strategiekarte 15
Die Maus 15
Die Befehlsleiste 15
GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG 17
Steuerung mit der Maus 17
Bewegen und feuern 18
Unerforschte Gebiete 18
Erz sammeln / Geld verdienen 18
Einheiten und Gebäude bauen 19
Produktionsschlange 19
Sammelpunkte 20
Gebäude auf dem Schlachtfeld platzieren 20
Energie 20
Tech-Gebäude 21
Zivile Gebäude zu Stellungen ausbauen 22
Gegnerische Gebäude einnehmen und Brücken und zivile Gebäude Reparieren 23
Bündnisse 24
ERWEITERTES GAMEPLAY 24
Teams erstellen 24
Verkaufen 24
Reparieren 25
Wachmodus 25
Offensiver Marschbefehl 25
Veteranen- und Eliteeinheiten 26
Einheiten einsetzen 26
Erzwungenes Feuer 26
Power-Up-Kisten 26
ERWEITERTE BEFEHLSLEISTE 27
WEGPUNKTE 28
Erstellen von Wegpunkten 28
Patrouillen erstellen 28
Angriffe Koordinieren 29
Wegpunkte löschen 29
TASTATURBEFEHLE 29
Grundlegende Tastaturbefehle 30
Erweiterte Tastaturbefehle 31
EINHEITEN UND GEBÄUDE 32
Alliierte-Einheiten 32
Truppen 32
Fahrzeuge 34
Sowjet-Einheiten 36
Truppen 36
Fahrzeuge 38
Multiplayerspeziefische Einheiten 40
ALLIIERTE GEBÄUDE 42
Gebäude 42
Panzerung 44
SOWJETISCHE GEBÄUDE 46
Gebäude 46
Waffen 48
WESTWOOD ONLINE 49
Willkommen bei Alarmstufe Rot 2 online 50
Spielerprofil 50
Erstellen eines neuen Westwood Online-Accounts 50
Einloggen in einen vorhandenen Westwood Online-Account 51
Schnelles Spiel 51
Zur Lobby 51
Buddyliste 53
Weltherrschaft 53
CHATTEN IM SPIEL 54
Lösungen für Probleme mit dem Internet 55
MITWIRKENDE 56
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG 60

Installation des Spiels

Hinweis: Weitere Informationen zur Installation und zum Starten des Spiels findest du im Abschnitt Technische Unterstützung.

Command & Conquer™: *Alarmstufe Rot 2*™ unter WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium mit AUTOSTART installieren:

1. Lege entweder die Alliierten-CD oder die Sowjet-CD in dein CD-ROM-Laufwerk ein und klicke auf INSTALLIEREN.
2. Klicke auf WEITER und lies dir die Lizenzvereinbarung durch. Klicke dann das Kästchen zum Annehmen an, oder klicke auf ABBRECHEN.
3. Gib die Seriennummer ein, die du auf der Rückseite der CD *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* findest, und klicke auf WEITER.
4. Folge den Anweisungen, um die Installation abzuschließen.

Manuell installieren unter WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium:

1. Klicke auf den START-Button der Task-Leiste und wähle dann AUSFÜHREN.
2. Wähle DURCHSUCHEN und wähle dein CD-ROM-Laufwerk aus.
3. Doppelklicke auf die Datei "Setup.exe". Diese erscheint als "Setup"-Datei, wird jedoch immer mit einem CD-Symbol angezeigt.
4. Klicke auf OK.
5. Folge den Anweisungen im Abschnitt zum AUTOSTART. Beginne bei Schritt 2.

Manuell deinstallieren unter WINDOWS 95/98/NT:

1. Folge dem Pfad START>PROGRAMME>WESTWOOD>*ALARMSTUFE ROT 2* >*ALARMSTUFE ROT 2* DEINSTALLIEREN.
2. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation abzuschließen.

Deinstallation mit Hilfe von AUTOSTART:

1. Lege die Alliierten- beziehungsweise die Sowjet-CD in dein CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wenn das Autostart-Menü erscheint, klicke auf DEINSTALLIEREN.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation abzuschließen.

Einleitung

Willkommen zurück, Commander ...

In *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2* kannst du dich für eine Macht entscheiden: die ehrenhaften Alliierten oder die militaristischen Sowjets.
Wenn du im Einzelspielermodus die Alliiertenkampagne wählst, trittst du gegen die Sowjets an. Wenn du Sowjets wählst, kämpfst du dementsprechend gegen die Alliierten. In Multiplayer-Spielen treten die Alliierten und die Sowjets gegeneinander an.
Beide Parteien sind sehr unterschiedlich und haben nur wenige Einheiten und Gebäude gemein. Beide weisen Stärken und Schwächen auf, die du dir zunutze machen kannst. Die Einheiten und Gebäude der beiden Armeen spiegeln die Philosophie wider, die ihnen zugrunde liegt. Während die Alliierten auf ihre erstklassige Technologie und ihr Geschick vertrauen, versuchen die Sowjets, ihre Ziele mit reiner Kraft durchzusetzen.

Hinweis: Spielern, denen das Command & Conquer-Universum noch neu ist, empfehlen wir, zuerst das Trainings-Camp zu absolvieren, bevor sie sich in das wirkliche Spiel stürzen. Das Spiel ist zwar sehr benutzerfreundlich, mit Hilfe des Trainings-Camps wirst du jedoch sehr schnell mit den grundlegenden Dingen vertraut gemacht. Hier erlernst du das Bauen von Basen, das Ausbilden von Einheiten, das Gewinnen von Erz mit Hilfe von Raffinerien, das Bewegen von Einheiten, das Zielen und vieles mehr, wodurch sich die Spielerfahrung entscheidend verbessert.

Die Geschichte

Gesetz dem Fall, du könntest die Zeit zurückdrehen und in die Vergangenheit reisen - was würdest du ändern? Würdest du Kriege verhindern? Würden Veränderungen der Vergangenheit drastische Auswirkungen auf die Gegenwart und die Zukunft haben? Experimente auf dem Gebiet der Zeitreisen haben den Lauf der Geschichte entscheidend verändert. Das Auslöschen wichtiger Persönlichkeiten hat das Schicksal ganzer Nationen und damit manchmal der ganzen Welt bestimmt. Die Sowjetunion hatte keine Gegner, die sie in Schach hielt. So traten sie unter Josef Stalin ihren Marsch zum Atlantik mit dem Ziel an, den ganzen Kontinent unter ihre Herrschaft zu bringen.
Nur durch die vereinten Mächte der Alliierten konnte diese Herrschaft verhindert werden. Der riesigen Armee Mütterchen Russlands wurde schließlich durch die überlegene Technologie der Alliierten Einhalt geboten. So wurde der Weltfrieden wieder hergestellt. Stalin tauchte unter und hinterließ die größte Nation der Welt in Ungewissheit.
Nach dem Krieg ernannten die Alliierten Alexi Romanov zum Staatsoberhaupt des neuen sowjetischen Reichs. Er schien die perfekte Wahl. Als Karrierepolitiker vereinte er die Ideale der Alliierten in sich und setzte sich für eine friedliche, wohlgesonnene Sowjetunion ein. Die Alliierten atmeten erleichtert auf. Die Krise schien ein Ende zu haben.
Aber der Schein trog ... Insgeheim hegte Romanov einen tiefen Hass gegen die Alliierten, die sein geliebtes Land zerstört hatten. Sobald er an der Macht war, begann er sogleich, Rachepläne zu schmieden. Die Alliierten hatten die Sowjets durch ihre überlegene Technologie besiegt, daher schwor er sich, für die Sowjets eine mindestens ebenso mächtige Technologie zu erschaffen. Die Armeen der alten Sowjetunion würden

wieder marschieren, und diesmal würden sie siegreich sein. Diesmal würden sie die Vereinigten Staaten erobern!
Einige Jahre führten die Alliierten ein selbstzufriedenes Leben. Niemand ahnte von den Experimenten der Sowjets zur mentalen Kontrolle von Menschen oder den Atomtests, die Romanovs Wissenschaftler durchführten. Die Invasion der Sowjets traf die Vereinigten Staaten völlig überraschend. Plötzlich fallen die sowjetischen Truppen in Kalifornien, Texas und New York ein. Zivilisten unterwerfen sich der mentalen Kontrolle durch die Sowjets, kämpfen auf der Seite der Invasoren und lassen ihr Vaterland im Stich. Riesentintenfische tauchen an den Küsten Amerikas auf und reißen mit ihren mächtigen Tentakeln Schiffe in die Tiefe. Der Kampf hat begonnen!
Glücklicherweise hat das derzeitige Oberhaupt der Vereinigten Staaten, Präsident Dugan, die Weiterentwicklung der alliierten Technologie nicht ruhen lassen. Durch die Erweiterung der Streitkräfte und die Weiterentwicklung einer Technologie, mit der sich sowohl die Zeit als auch die Naturgewalten kontrollieren lassen, bereitet sich Dugan auf eine eventuelle Schlacht gegen die Sowjetunion vor. Romanov verfügt über eine unglaubliche Macht, er hat den Vorteil des Überraschungseffekts, und hinter ihm stehen starke Truppen. Die Alliierten kämpfen für ihr Vaterland und für ihre Lebensart. Wieder einmal wird die ganze Welt in einen Konflikt verwickelt.

Hauptmenü

Wenn du das Spiel startest, beginnt eine kurze Videosequenz über die sowjetische Invasion in den Vereinigten Staaten. Dann erscheint das Hauptmenü. Hier kannst du den Spielmodus wählen und eine Vielzahl von Optionen zum Optimieren der Spielleistung auf deinem Computer auswählen.
Im Hauptmenü kannst du wählen zwischen EINZELSPIELER, INTERNET, NETZWERK, VIDEOS UND TEAM, OPTIONEN und SPIEL BEENDEN.

Einzelspielermodus

Hier kannst du neue Kampagnen wählen, zuvor gespeicherte Spiele laden und Gefechtsspiele gegen den Computer einrichten.
Um ein Spiel im Einzelspielermodus von *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* zu starten, klickst du auf den entsprechenden Button im Hauptmenü. Du gelangst dann zu einem neuen Menü mit drei neuen Optionen (NEUE KAMPAGNE, EINSATZ LADEN und GEFECHT). Um zum Hauptmenü zurückzukehren, klickst du auf den Button HAUPTMENÜ auf der rechten Seite des Bildschirms.

Neue Kampagne

Wenn du auf den Button NEUE KAMPAGNE klickst, öffnet sich das Menü Kampagne. Hier kannst du wählen, ob du auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Sowjets kämpfen möchtest. Du kannst auch das Trainings-Camp wählen, wo du alles Grundlegende zum Spiel, einschließlich des Bewegens deiner Einheiten über die Karte, des Anvisierens von Gegnern und des Bauens von Stützpunkten lernst.

Hinweis: Spieler, die noch nicht viel Erfahrung mit Echtzeitstrategien oder der Command & Conquer-Reihe haben, sollten das Trainings-Camp durchspielen, um sich mit der Benutzeroberfläche vertraut zu machen. Erfahrene Spieler können das Camp überspringen, Neulingen bietet es allerdings viele neue Features, die den Einstieg erleichtern.

Du kannst den Schwierigkeitsgrad der Kampagne wählen, indem du einen Level zwischen Leicht und Schwer auswählst. Spieler, die mit Echtzeitstrategie noch nicht so vertraut sind, sollten den Schwierigkeitsgrad Leicht wählen, während erfahrene Spieler im Schwierigkeitsgrad Schwer eine Herausforderung sehen werden.
Wenn du keine neue Kampagne starten möchtest, klicke auf ZURÜCK, um zum Einzelspielermenü zurückzukehren.

Einsatz laden

Klicke auf diesen Button, um zum Menü Einsatz laden zu gelangen. Hier kannst du einen zuvor gespeicherten Einsatz laden und ihn an der Stelle fortsetzen, an der du ihn abgebrochen hast. Wähle den Einsatz, den du fortsetzen möchtest, und klicke auf LADEN. Wenn du keinen zuvor gespeicherten Einsatz laden möchtest, klickst du auf ZURÜCK, um zum Einzelspielermenü zurückzukehren.

Gefecht

Gefechtsspiele sind einzigartig. Ein Spiel im Gefecht gleicht in gewisser Hinsicht einem Multiplayer-Spiel, allerdings trittst du hier nicht gegen menschliche Gegner an, sondern gegen computergesteuerte Gegner. Wenn du auf diesen Button klickst, öffnet sich der Gefechtsbildschirm. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Ein Netzwerk- oder Gefechtsspiel einrichten.*

Internet

Wähle im Hauptmenü die Option INTERNET, um zu Westwood Online, dem Spielservice von Westwood Studios für *Alarmstufe Rot 2*-Fans, zu gelangen. Hier kannst du "Kopf an Kopf" oder "Kooperation" über Internet spielen. Am besten ist es, wenn du mit Spielern mit einer leistungsstarken Internetverbindung und Computern spielst, die den Systemanforderungen entsprechen. Die Leistung des Spiels hängt von diesen Faktoren ab. Du musst bereits eine Internetverbindung über deinen Internetprovider haben, um eine Verbindung zu Westwood Online herzustellen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Westwood Online.*

Netzwerk

Klicke auf diesen Button, um ein Spiel im Modus "Jeder gegen jeden" oder "Kooperation" über ein Lokales Netzwerk (LAN) zu spielen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Ein Netzwerk- oder Gefechtsspiel einrichten.*

Videos und Team

Wähle im Hauptmenü diese Option, dann öffnet sich das Menü Videos und Team. Du kannst dir Videosequenzen ansehen, die du in einer Kampagne gewonnen hast, oder dich über die Mitwirkenden an *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* informieren.

Optionen

Klicke im Hauptmenü auf OPTIONEN, um zum Optionsmenü zu gelangen. Hier kannst du alle möglichen Einstellungen am Spiel vornehmen.

Anzeigeoptionen

GRAFIKDETAILS: Wähle NIEDRIG oder HOCH. Wenn du eine höhere Grafikdetailstufe wählst, ist die Grafikqualität höher, die Prozessorgeschwindigkeit sinkt jedoch. Bei langsameren Computern treten möglicherweise Probleme beim Spielen des Spiels mit einem HOHEN Detaillevel auf. Hinter der Option Grafikdetails verbergen sich Spezialeffekte wie Rauch, Licht, Wasserspritzer und allgemeine Animationen oder Schaumkronen und Wasserbewegungen hinter Schiffen.
SPIELAUFLÖSUNG EINSTELLEN: Wenn du eine höhere Auflösung wählst, ist die Grafikqualität besser, allerdings brauchst du dafür auch einen schnellen Computer. Außerdem kannst du bei einer höheren Auflösung einen größeren Ausschnitt des Schlachtfelds sehen. Wenn du das Spiel bei einer Auflösung von 640x480 (der niedrigsten Auflösung) spielst, verbessert sich dadurch die Spielleistung auf deinem Computer. Nicht alle Grafikkarten unterstützen diese Funktion. So kann es sein, daß diese Funktion nicht angezeigt wird.

Spieloptionen

Unter den Anzeigeoptionen findest du die Spieloption:
SCHWIERIGKEITSGRAD: Stelle den Schwierigkeitsgrad auf LEICHT, NORMAL oder SCHWER. Neulinge im *Command & Conquer*-Universum sollten zu Beginn den Schwierigkeitsgrad LEICHT wählen.

Interface-Optionen

Mit Hilfe der Interface-Optionen kannst du das Spiel steuern und es nach deinen Wünschen einrichten. Hier kannst du folgende Einstellungen vornehmen:
ZIELLINIEN: Wenn du einer Einheit befielst, sich an einen bestimmten Ort zu bewegen, erscheint eine Linie zwischen der Einheit und der Zielposition. Wenn diese Option deaktiviert ist, erscheint diese Linie nicht.
VERBORGENE OBJEKTE: Mit Hilfe dieser Option kannst du Einheiten, die hinter Gebäuden und anderen Hindernissen verborgen sind, sehen. Wenn diese Option

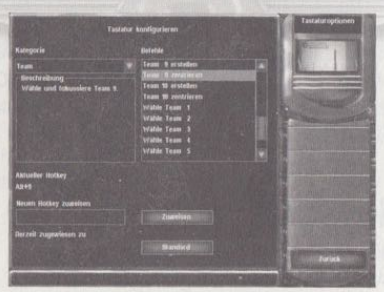
aktiviert ist, werden Einheiten und Gebäude, die sich hinter Hindernissen befinden, angezeigt. Wenn die Option deaktiviert ist, werden diese nicht angezeigt.
TOOLTIPPS: Wenn du den Cursor mehr als 2 Sekunden auf einem Objekt im Spiel ruhen lässt, erscheint ein Hilfstext.
SCROLLGESCHW.: Mit Hilfe dieser Option kannst du bestimmen, wie schnell sich die Maus über den Bildschirm bewegt.

Audio-Optionen

Mit Hilfe dieser drei Balken kannst du die verschiedenen Lautstärken im Spiel einstellen. Wähle dabei zwischen 0 (aus) bis 10 (laut).
LAUTSTÄRKE MUSIK: Klicke und ziehe den Pfeil auf dem Balken an die gewünschte Stelle, um die Musiklautstärke für Einsätze und das Menü einzustellen.
LAUTSTÄRKE SOUND: Klicke und ziehe den Pfeil auf dem Balken an die gewünschte Stelle, um die Lautstärke der Soundeffekte (Waffen, Explosionen etc.) einzustellen.
LAUTSTÄRKE DER SPRACHE: Klicke und ziehe den Pfeil auf dem Balken an die gewünschte Position, um die Lautstärke der Stimmen einzustellen.

Tastatur

Klicke auf TASTATUR, um die Tastenbelegung deiner Tastatur vorzunehmen:
KATEGORIE: Die Tastaturbefehle sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Klicke auf den Pfeil im Kategorien-Menü in der oberen linken Bildschirmecke. Im Kästchen rechts erscheinen die Befehle dieser Kategorie.

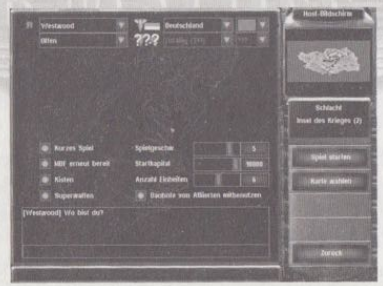


BEFEHLE: Wähle den Befehl aus, den du einer anderen Taste zuweisen möchtest. Die aktuelle Taste für diesen Befehl erscheint unter AKTUELLER HOTKEY.
AKTUELLER HOTKEY: Klicke in die Box NEUEN HOTKEY ZUWEISEN und wähle die Taste, der du diesen Befehl zuweisen möchtest. Um die gewählte Taste zuzuweisen, klickst du auf ZUWEISEN. Du kannst eine Taste auswählen, der bereits ein anderer Befehl zugewiesen wurde. In diesem Fall erscheint der Befehl, der der gewählten Taste momentan zugewiesen ist, unter dem Kästchen NEUEN HOTKEY ZUWEISEN. Du kannst den gewählten Befehl immer noch der gewählten Taste zuordnen, der zuvor zugewiesene Befehl gilt jedoch nicht mehr als Hotkey.
STANDART: Um zur Standardtastaturbelegung von Westwood zurückzukehren, klickst du auf STANDART unten im Bildschirm.

Netzwerk

Klicke auf NETZWERK, um deine Netzwerkeinstellungen zu konfigurieren.
Hinweis: Diese Einstellungen solltest du nur ändern, wenn du Erfahrung mit dem Netzwerkprotokoll IPX hast.

Ein Netzwerk- oder Gefechtsspiel einrichten



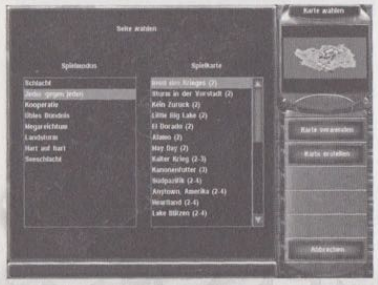
In Netzwerk- und Gefechtsspielen können anders als bei Kampagnen, Modi wie z.B. "Jeder gegen jeden"- oder "Kooperations"-Spiele zwischen zwei oder mehr Armeen durchgeführt werden.
Wenn du im Einzelspielermenü auf GEFECHT klickst oder ein neues Netzwerkspiel startest, erscheint eine Liste von Optionen, an denen du Änderungen vornehmen kannst:
SPIELER: Auf der linken Seite des Bildschirms erscheint die Spielertabelle. Im Gefecht erscheint dein Name ganz oben. Wenn du in das oberste Kästchen neben EIGENER NAME klickst, kannst du dir selbst einen Namen geben. Der Standardname ist "Neuer Spieler". Im Gefecht kannst du auch den Fähigkeitsgrad deines Gegners wählen. Ein Leichter Gegner lässt sich leichter besiegen als ein schwerer Gegner.

LAND: Klicke in das Feld rechts, um eines der neun Länder auszuwählen. Du kannst aber auch die Option ZUFÄLLIG wählen, damit der Computer ein Land für dich auswählt.
FARBE: Ebenso kannst du die Farbe deines Teams festlegen oder sie zufällig bestimmen lassen.
Computergegner können in derselben Art und Weise eingestellt werden. Klicke dazu auf einen SPIELER, um ihn zu aktivieren, und klicke dann auf die Buttons LAND und FARBE. Standardmäßig werden Land und Farbe der Computergegner zufällig bestimmt.
In diesen Menüs findest du eine Reihe von zusätzlichen Optionen:
SPIELGESCHW.: Mit Hilfe dieses Schiebereglers kannst du die Geschwindigkeit der Einheiten und die zum Bauen von Gebäuden benötigte Zeit festlegen. Wenn du Probleme hast, mit der Geschwindigkeit deiner Computergegner mitzuhalten, solltest du die Spielgeschwindigkeit heruntersetzen.
STARTKAPITAL: Hier kannst du festlegen, über wieviel Geld du zu Beginn eines Einsatzes verfügen willst.
ANZAHL EINHEITEN: Mit dieser Option bestimmst du, wie groß deine Armee zu Beginn des Einsatzes ist.
KURZES SPIEL: Wenn diese Option aktiviert ist, kannst du den Gegner besiegen, indem du einfach nur seine Gebäude zerstörst. Wenn sie deaktiviert ist, musst du alle gegnerischen Einheiten zerstören, um den Feind vollständig zu eliminieren.
SUPERWAFFEN: Schalte die Superwaffen ein oder aus.
NEBEN BAUHÖFEN VERBÜNDETER BAUEN: Wenn diese Option aktiviert ist, kannst du deine Gebäude in der Nähe des Bauhofs eines Verbündeten errichten.
MBF ERNEUT BEREIT: Mit Hilfe dieser Option kannst du deinen Bauhof in ein Mobiles Baufahrzeug (MBF) verwandeln und somit deine Basis an eine andere Position bewegen.
Hinweis: Um einen Bauhof zu bewegen, linksklickst du auf das Gebäude und dann auf die Position, an die du ihn bewegen möchtest.
KISTEN: Wenn diese Option aktiviert ist, erscheinen zufällige Power-up-Kisten auf der Karte.
Wenn du mit den Einstellungen, die du vorgenommen hast, zufrieden bist, klicke auf der rechen Bildschirmseite auf SPIEL STARTEN. Du kannst auch eine andere Karte auswählen, indem du auf den Button KARTE WÄHLEN klickst.
In *Alarmstufe Rot 2* hast du eine große Kartenauswahl. Klicke auf KARTE WÄHLEN. Ein neues Menü öffnet sich. Hier kannst du nicht nur eine andere Karte, sondern auch andere Spielmodi für deine Schlacht wählen.

Kooperationsmodus

In *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* können zwei Freunde in kurzen Kampagnen gegen computergesteuerte Gegner antreten. Es gibt fünf Kampagnen, die verschieden schwer sind. Du musst zusammen mit deinem Verbündeten die Gegner auslöschen.

Multiplayer-Spielmodi



Im Menü Karte wählen kannst du zwischen verschiedenen Spielmodi wählen. Da viele Karten für bestimmte Modi nicht verfügbar sind, musst du entscheiden, welche Art Spiel du spielen möchtest, bevor du eine Karte wählen kannst.

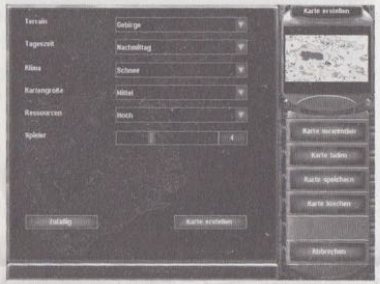
Es gibt folgende Spielmodi:

SCHLACHT: Jede Option auf der Gefechts- oder Multiplayer-Karte kann ein- oder ausgeschaltet werden. Bündnis- und Kooperationssiege werden unterstützt. Dies ist der Standardmodus. Im "Bündnis"-Modus kannst du dich mit einem Freund gegen einen Gegner verbünden. Dein Verbündeter ist somit also nicht dein Feind, und du kannst alle Gebiete sehen, die er sehen kann.
JEDER GEGEN JEDEN: Wie der Schlachtmodus. Allerdings sind keine Bündnisse erlaubt.
UNHEILIGE ALLIANZ: Jeder Spieler beginnt sowohl mit einem alliierten als auch mit einem sowjetischen MBF.
MEGAREICHTUM: Der Spieler muss mit Hilfe von Ingenieuren Ölkräne erobern, um ein geregeltes Einkommen zu haben. Sammler sind nicht erlaubt!
LANDSTURM: Begonnen wird in der Mitte des Schlachtfelds mit einem MBF. Überall auf der Karte befinden sich Power-up-Kisten, die du finden musst, um deine Basis zu errichten und Boni zu erhalten. Der schwarze Schleier wird vollkommen entfernt.
HART AUF HART: In diesem Modus verlässt sich der Spieler auf seine Truppen und seine Panzer.
SEESCHLACHT: Begonnen wird auf kleinen Inseln mit begrenztem Raum. Lufteinheiten, Superwaffen und viele Bodeneinheiten sind hier nicht verfügbar. Allerdings kann jede Seite sowohl U-Boote als auch Zerstörer bauen.
KOOPERATION: Zwei Spieler treten gemeinsam in kurzen Kampagnen gegen Computergegner an.

Ein Schlachtfeld wählen

Wenn du einen Spielmodus wählst, erscheinen die Karten, die in diesem Modus verfügbar sind, rechts im Menü. Für jede Karte wird eine Spieleranzahl empfohlen. Klicke auf die Karte, die du verwenden möchtest. Dann erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke eine kleine Kartenübersicht. Klicke auf KARTE VERWENDEN, um zum Menü Gefecht/Multiplayer zurückzukehren. Hier kannst du das Spiel starten.

Eine Karte erstellen



Du kannst eine zufällige Karte erstellen, indem du auf den Button KARTE klickst. In dem erscheinenden Menü kannst du die Art des Terrains, die Tageszeit, zu der die Schlacht stattfindet, das Klima, die Kartengröße und die Verfügbarkeit von Ressourcen sowie die Anzahl der Spieler bestimmen. Wenn du dich nicht festlegen möchtest, kannst du einfach die Option ZUFÄLLIG wählen, wodurch die Karte vom Computer generiert wird. Du kannst die von dir erstellte Karte anschauen, indem du auf den Button ERSTELLEN klickst.

KARTE LADEN: Verwende eine zuvor gespeicherte, zufällig erstellte Karte.

KARTE SPEICHERN: Wenn dir die zufällig erstellte Karte gefällt, kannst du sie speichern. Gespeicherte, zufällig erstellte Karten können in diesem Menü geladen und gelöscht werden.

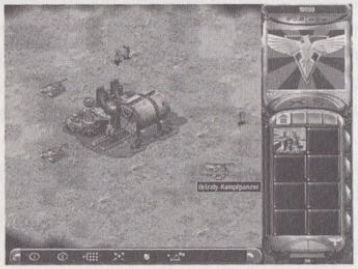
KARTE LÖSCHEN: Lösche eine von dir erstellte Karte.

KARTE VERWENDEN: Verwende die erstellte Karte und kehre zum Menü Karte wählen zurück.

KARTE ERSTELLEN: Mit Hilfe dieser Option kannst du die von dir erstellte Karte anschauen. Eine kleine Abbildung der Karte erscheint in der oberen, rechten Bildschirmecke.

Die Benutzeroberfläche

Die Strategiekarte



Die Strategiekarte nimmt einen Großteil deines Bildschirms ein. Hier befehligst du deine Truppen, baust deine Basen und greifst deine Gegner an. Die Strategiekarte zeigt nur einen Ausschnitt des Schlachtfelds. Um das ganze Schlachtfeld zu sehen, musst du den Cursor an den Rand des Bildschirms bewegen. Der Cursor verwandelt sich dann in einen grünen Pfeil, und dein Blickfeld wandert in die gewünschte Richtung . Wenn du dich am Rande des Schlachtfeldes befindest, erscheint ein roter Pfeil.

Die Maus

Alarmstufe Rot 2 kann beinahe ausschließlich mit der Maus gespielt werden. Mit einem Linksklick kannst du deine Truppen auswählen und platzieren, Ziele anvisieren und deine Armee auf dem Schlachtfeld bewegen. Mit einem Rechtsklick brichst du Befehle ab. Du kannst die Scrollgeschwindigkeit erhöhen, indem du die rechte Maustaste gedrückt hältst und den Cursor in die gewünschte Richtung ziehst.

Die Befehlsleiste

Auf der rechten Seite des Bildschirms siehst du die Befehlsleiste. Diese enthält eine Menge wichtiger Tabellen und Informationen, die du benötigst, um deine Basis erfolgreich und effizient einsetzen zu können.

CREDITS: Ganz oben in der Befehlsleiste ist angezeigt, über wieviel Geld du momentan verfügst. Außerdem siehst du hier, wie viele Einheiten beziehungsweise Gebäude du bauen kannst. Es ist nämlich kostspielig, eine Armee zu erstellen!

BRIEFING: (Nur für Einzelspieler/Kooperation). Mit Hilfe dieses Buttons kannst du dir die Ziele des aktuellen Einsatzes im Einzelspieler- oder Kooperationsmodus ins Gedächtnis zurückrufen. Du findest diese Option oben in der Befehlsleiste.

DIPLOMATIE: (Nur für Internet-/Netzwerkspiele): Im Multiplayer-Modus gibt es keine Einsatzziele und -Briefings. Der BRIEFING-Button wurde in diesem Modus durch den DIPLOMATIE-Button ersetzt. Wenn du darauf klickst, werden alle aktiven Spieler, die Farben der Armeen im Spiel, die derzeit gültigen Bündnisse und die Anzahl der Treffer jeder Armee angezeigt. Außerdem kannst du auswählen, welche Spieler die

teaminternen Leuchtfeuernachrichten lesen können sollen. Deine Verbündeten können deine Nachrichten immer lesen, es sei denn, du markierst sie als Chat-Partner. Du musst Spieler, denen du Nachrichten senden möchtest, markieren. Weitere Informationen zu Leuchtfeuernachrichten findest du im Abschnitt *Erweiterte Befehlsleiste*.
OPTIONEN: Wähle diese Option, um Spiele zu laden, zu speichern, um Einsätze abzubrechen oder deine Tastaturbelegung und die Sound-Optionen zu ändern. Dieser Button hat ähnliche Funktion wie das Optionenmenü, das bereits in diesem Handbuch erwähnt wurde. Du findest den Button oben in der Befehlsleiste.
RADARBILDSCHIRM: Auf dem Hauptbildschirm siehst du nur einen Ausschnitt des aktuellen Schlachtfelds. Die Radaranzeige befindet sich unterhalb des BRIEFING- und des DIPLOMATIE-Buttons. Hier siehst du das ganze Schlachtfeld auf einen Blick. Du kannst jeden Teil der Karte sehen, den du mit deinen Truppen erforscht hast. Mit Hilfe der Radaranzeige kannst du deine Truppen bewegen und deine Schlachtansicht ändern. Wenn du Einheiten ausgewählt hast, klicke auf die Radaranzeige, um deinen Truppen den Befehl, sich an einen bestimmten Ort zu bewegen, zu erteilen. Wenn du keine Einheiten ausgewählt hast und auf die Radaranzeige klickst, bewegt sich deine Ansicht in Richtung des gewählten Orts. So kannst du ohne zu scrollen deine Ansicht auf dem Schlachtfeld ändern.

Hinweis: Die Radaranzeige erscheint nur, wenn deine Basis über genug Energie verfügt und du einen sowjetischen Radarturm oder ein Airforce-Hauptquartier hast.

REPARIEREN: Im Verlauf der Schlacht werden viele deiner Gebäude beschädigt. Um sie zu reparieren, klickst du auf das kleine Schraubenschlüssel-Icon unterhalb des Radarbildschirms. Dadurch verwandelt sich dein Cursor in einen Schraubenschlüssel. Wenn du mit diesem Schraubenschlüsselcursor auf ein beschädigtes Gebäude klickst, beginnt die Reparatur des Gebäudes. Über Gebäuden, die nicht beschädigt sind oder die nicht repariert werden können, erscheint ein runder, durchgestrichener Cursor. Das Reparieren eines Gebäudes kostet Geld, aber es ist immer noch billiger als das Ersetzen zerstörter Gebäude.
VERKAUFEN: Neben dem Schraubenschlüssel-Icon befindet sich ein Icon in Form eines Dollarzeichens. Wenn du auf dieses Icon klickst, verwandelt sich der Cursor in ein Dollar-Zeichen. Wenn du mit diesem Cursor auf eines deiner Gebäude klickst, wird es verkauft. Du erhältst einen Teil des Baupreises des Gebäudes in Bar und oft zusätzlich ein paar Rekruten oder GIs zur Unterstützung deiner Einsätze.
BAULEISTEN: Unterhalb der Tabellen REPARIEREN und VERKAUFEN siehst du vier Bauleisten. Hier erscheinen alle Gebäude und Einheiten, die du gerade bauen kannst. Von links nach rechts sind es folgende Tabellen: GEBÄUDE, WAFFEN, TRUPPEN und FAHRZEUGE. Wenn die Leiste angeklickt wird, erscheinen in den Kästchen unterhalb der Bauleisten kleine Icons. Diese Icons sind Symbole für die Gegenstände, die du bauen kannst. Je mehr neue Gebäude du produzierst und je mächtiger sie sind, desto mehr zusätzliche Einheiten, Gebäude und Verteidigungsmechanismen kannst du bauen. Auf viele Icons kannst du immer wieder linksklicken, um die Anzahl der auszubildenden Einheiten oder der zu bauenden Fahrzeuge zu erhöhen. Wenn du dir nicht sicher bist, was welches Icon bedeutet, kannst du den Cursor über das Icon halten und dir den Tooltipp ansehen. Wenn die Anzahl der einzelnen Gebäude oder Einheiten den erlaubten Platz in der Befehlsleiste überschreitet, erscheinen Pfeile unterhalb der Icons.

Diese kannst du verwenden, um die Icons durchzuscrollen.
ENERGIEANZEIGE: Deine Basis ist nur funktionstüchtig, wenn sie Energie hat. Die Energieanzeige befindet sich links von den Produktionstabellen und zeigt den aktuellen Energiestand an. Wenn eine Energieanzeige vollständig rot gefärbt ist, funktionieren bestimmte Verteidigungsmechanismen und Gebäude nicht. Um deinen Energiehaushalt zu verbessern, solltest du mehr Tesla-Reaktoren oder Kraftwerke bauen.
ERWEITERTE BEFEHLSLEISTE: Wenn du auf das kleine Kästchen unter der Strategiekarte klickst, erscheint die Erweiterte Befehlsleiste. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Erweiterte Befehlsleiste*.

Grundlegende Spielsteuerung

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 wurde entwickelt, um dir jederzeit und mit geringem Aufwand eine maximale Kontrolle über deine Einheiten zu ermöglichen.

Steuerung mit der Maus

Mit Hilfe der Maus bewegst du den Mauszeiger über den Bildschirm. Mit einem einfachen Mausklick kannst du deine Einheiten bewegen, Gegner angreifen, Gebäude errichten, Erz abbauen und vieles mehr. Wenn du keine anderen Anweisungen erhältst, linksklicke mit der Maus, um Einheiten und Gebäude auszuwählen und Befehle zu erteilen, während du mit einem Rechtsklick die Wahl von Einheiten und Gebäuden und Befehle rückgängig machen kannst.

- Um eine Einheit auf dem Schlachtfeld auszuwählen, bewegst du den Cursor über die Einheit und linksklickst darauf.
- Zum Abwählen einer Einheit rechtsklickst du.

Du kannst aber nicht nur einzelne Einheiten wählen, sondern auch Verbände von Einheiten. Gehe dazu wie folgt vor:

1. Linksklicke neben eine Gruppe von Einheiten und halte die Maustaste gedrückt.
2. Ziehe den Cursor um die Einheiten, die du auswählen möchtest. Dadurch entsteht ein Kästchen um diese Einheiten.
3. Lasse die Maustaste los. Dadurch werden alle Einheiten in dem umrandeten Kästchen ausgewählt.

Du kannst diesen Gruppen von Einheiten dann Truppenbewegungen und Schussbefehle erteilen wie auch einer einzelnen Einheit.

Hinweis: Einige Einheiten können nicht auf alle Befehle reagieren. Große Fahrzeuge können beispielsweise nicht in Flak-Laster einsteigen.

Bewegen und Feuern

Eine Einheit in Bewegung setzen:

1. Wähle eine Einheit.
2. Bewege den Cursor an den Punkt auf dem Schlachtfeld, an den du die Einheit bewegen möchtest.

Wenn die Einheit, beziehungsweise die Einheiten, sich zu diesem Punkt bewegen können, erscheint ein grüner Bewegungscursor, und die Einheiten setzen sich in Bewegung, sobald du einen Mausklick ausführst. Wenn sich deine Einheiten nicht zu dem gewählten Punkt bewegen können, erscheint ein Cursor mit einem roten Balken. Wenn der Cursor auf einer gegnerischen Einheit oder einem gegnerischen Gebäude platziert wird, verwandelt er sich in einen Zielcursor, und die gewählten Einheiten beginnen zu feuern, sobald du auf das Ziel klickst und die Einheiten sich nahe genug am Ziel befinden. Wenn du deinen Einheiten den Marschbefehl erteilst, bewegen sie sich auf direktem Wege auf ihr Ziel zu.

Unerforschte Gebiete

Wenn du einen Einsatz startest, liegt der Großteil des Schlachtfelds unter einem schwarzen "Schleier". Die schwarzgefärbten Bereiche sind die Gebiete, die du noch nicht erforscht hast. Je weiter du deine Einheiten an die Grenzen des unerforschten Gebiets heranbewegst, desto mehr des Gebiets wird enthüllt und somit sichtbar. Du kannst Einheiten auch in das schwarzgefärbte Gebiet hineinbeordern und dadurch große Teile des Gebiets sichtbar machen.

Erz sammeln/Geld verdienen

An verschiedenen Stellen des Schlachtfeldes findest du Erzfelder, eine wertvolle Geldquelle. Erz muss gesammelt und in der Raffinerie verarbeitet werden. So verdienst du Geld, mit dem du wiederum zusätzliche Gebäude und Einheiten herstellen kannst. Sowohl die Alliierten als auch die Sowjets verfügen über Sammelfahrzeuge, mit denen sie Erz sammeln und in die Raffinerien transportieren, wo es verarbeitet wird.

Erz sammeln:

1. Klicke auf ein Sammelfahrzeug (einen Chrono-Sammler oder einen Kriegssammler).
2. Bewege den Cursor auf ein Erzfeld. Der Cursor ändert nun sein Aussehen.
3. Klicke erneut, dann bewegt sich dein Sammler auf das Erzfeld und beginnt zu sammeln.

Wenn er vollbeladen ist, begibt er sich zur nächstgelegenen eigenen Raffinerie und kehrt automatisch zurück zum Erzfeld, um weitere Ressourcen zu sammeln. Wenn du einen Sammler an einen Ort schickst, an dem sich kein Erz befindet, wird er auch kein Erz sammeln. Du musst ein Ziel auswählen, an dem es Erz gibt, damit der Sammelprozess in Gang gesetzt wird.

Es gibt zwei Arten von Erz:

- **Gelbes Erz** kommt häufig vor, ist aber nicht so wertvoll wie die vielfarbigen Juwelen.
- **Vielfarbige Juwelen** sind selten und ungefähr doppelt so viel wert wie normales Erz.

Hinweis: Du kannst einen Sammler zwingen, früher zur Raffinerie zurückzukehren, indem du den Sammler auswählst und den Cursor über einer Raffinerie platzierst. Der Cursor verwandelt sich dann in einen "Betreten"-Cursor. Klicke erneut, um den Sammler mit der bisher gesammelten Erzmenge zurück zur Raffinerie zu schicken.

Einheiten und Gebäude bauen

Um Einheiten und Gebäude zu produzieren, benötigst du die Bauleisten. Jede dieser vier Leisten zeigt die Gebäude oder Einheiten an, die gerade gebaut werden können.

Eine Einheit oder ein Gebäude bauen:

1. Klicke auf die entsprechende Leiste, um deine Auswahl zu treffen.
2. Klicke auf den Gegenstand, den du bauen möchtest. Die Produktion beginnt sofort.

Der Bau von Einheiten und Gebäuden dauert seine Zeit. Diese Zeit wird durch das Symbol auf dem Icon des Gegenstandes, den du baust, repräsentiert. Die Kosten eines Gegenstandes werden von deinem Guthaben abgebucht (die Kosten werden angezeigt, wenn du den Cursor über ein Icon hältst). Wenn du kein Geld mehr zum Bauen einer Einheit oder eines Gebäudes hast, wird die Produktion aufgeschoben, bis du sie finanzieren kannst. Sobald du wieder über finanzielle Mittel verfügst, wird die Produktion automatisch fortgesetzt.

Hinweis: Du kannst die Produktion eines Gegenstands, der gerade gebaut wird, unterbrechen und aufschieben, indem du auf das Icon rechtsklickst. Wenn du auf das Icon linksklickst, wird die Produktion fortgesetzt. Wenn du erneut rechtsklickst, wird die Produktion abgebrochen, und das bisher verwendete Geld wird dir zurückerstattet.

Produktionsschlange

Du kannst mehrere Infanterie- und Fahrzeugeinheiten in eine Produktionsschlange setzen. Alle Infanterieeinheiten werden in Kasernen in der Reihenfolge, in der du sie in die Produktionsschlange eingegliedert hast, hergestellt. Fahrzeuge werden in verschiedenen Gebäuden hergestellt. Die Fahrzeuge, die in bestimmten Gebäuden hergestellt werden, werden ebenfalls in der Reihenfolge hergestellt, in der du sie in die Schlange eingegliedert hast. Du kannst beispielsweise einen Panzer (hergestellt in der Waffenfabrik) und ein Schiff (hergestellt in der Werft) gleichzeitig herstellen. Klicke dazu einfach sooft auf das Icon der Einheiten oder Infanterie, sooft du diese bauen möchtest. Diese werden dann automatisch in den entsprechenden Gebäuden hergestellt.

Sammelpunkte

Du kannst Einheiten an bestimmte Orte schicken, sobald sie gebaut sind. Dazu wählst du das Gebäude aus, in dem die Einheit gebaut wird und klickst auf den Punkt auf dem Schlachtfeld, an den sich die Einheit bewegen soll. Eine gepunktete Linie zwischen den beiden Positionen zeigt den gewählten Ort an. Sobald eine Einheit erstellt wurde, bewegt sie sich automatisch zur gewählten Position.

Gebäude auf dem Schlachtfeld platzieren

Sobald ein Gebäude oder eine Einheit erstellt wurde, erscheint das Wort BEREIT über dem Bild im Produktionsmenü.

Einen neu erstellten Gegenstand auf dem Schlachtfeld platzieren:

1. Klicke auf das Icon.
2. Bewege den Cursor über das Schlachtfeld. Ein Kästchen erscheint unterhalb des Cursors. Dies ist der Grundriss des Gebäudes. Er zeigt die Größe und Form des zu erstellenden Gebäudes an.
3. Bewege den Grundriss an den Ort, an dem du das Gebäude platzieren möchtest, und klicke erneut.

Wenn das Kästchen grün gefärbt ist, wird das Gebäude platziert und wird in Betrieb genommen. Ist das Kästchen rot, bedeutet dies, dass unebenes Gelände den Bau blockiert oder der Grundriss zu weit von der Basis entfernt platziert wurde.

Hinweis: Weitere Gebäude können erst gebaut werden, nachdem das Gebäude platziert wurde.

Hinweis: Gebäude können nur auf flachem Boden und in der Nähe deiner anderen Gebäude platziert werden.

Energie

Die Energieanzeige links neben den Bauleisten ist von besonderer Bedeutung, denn jedes Gebäude, das du baust, benötigt Energie, um zu funktionieren. Der Umgang mit der Energieversorgung kann ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage sein. Die zwei wichtigsten Komponenten, die du beachten musst, sind der Energiebedarf und deine Energieproduktion.

- Die Höhe des roten Balkens der Energieanzeige zeigt deinen aktuellen Energiebedarf an. Dies ist die Energie, die du benötigst.
- Die Höhe der Gesamtanzeige zeigt deine aktuelle Energiegewinnung an.
- Die gelben und grünen Teile der Energieanzeige stehen für die überschüssige Energie, die du auf den Betrieb zusätzlicher Gebäude verwenden kannst. Das kann man sich leicht merken: Grün ist gut, rot ist gefährlich.

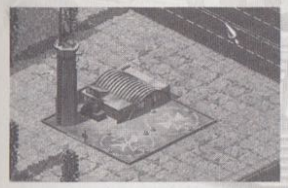
Die Energiemenge, die du produzierst, hängt vom Zustand deiner Energiequellen (Tesla-Reaktoren und Kraftwerke) ab. Sorge dafür, dass sie stets in gutem Zustand sind, sonst geht dir zur falschen Zeit die Energie aus.

Hinweis: Wenn dein Energiebedarf größer ist als die Menge an Energie, die du produzierst, verlangsamen sich viele grundlegende Funktionen deiner Operationen, während andere ganz aufhören zu arbeiten. Das Bauen neuer Gebäude und Einheiten wird verlangsamt, das Radar fällt aus, und viele Basenverteidigungsmechanismen stellen ihre Tätigkeit ein.

Tech-Gebäude

In vielen Szenarien erscheinen neutrale Tech-Gebäude als bestimmte Punkte auf der Karte. Diese können eingenommen werden, indem du einen Ingenieur hineinschickst. Anders als andere Gebäude können Tech-Gebäude nicht verkauft werden und sie benötigen auch keine Energie. Das Erobern eines Tech-Gebäudes verleiht dir ganz besondere Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld. Es gibt vier Arten von Tech-Gebäuden: Flughäfen, Krankenhäuser, Vorposten und Ölfördertürme.

Flughafen

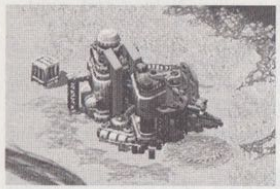


Wenn du einen Flughafen einnimmst, erhältst du die Fähigkeit, Fallschirmspringer zu produzieren. Alle paar Minuten kannst du eine Gruppe von Fallschirmspringern an einem gewählten Punkt auf der Karte abspringen lassen. Wenn du auf Seiten der Alliierten spielst, sind deine Fallschirmspringer GIs; hast du dich für die Seite der Sowjets entschieden, handelt es sich bei den Fallschirmspringern um Rekruten. Sobald die Fallschirmspringer einsatzbereit sind, klicke auf das Icon in der Waffenleiste. Um sie einzusetzen, klickst du auf die Position auf dem Schlachtfeld, an der du sie abspringen lassen möchtest. Ein Transportflugzeug wird die Fallschirmspringer am gewünschten Ort abspringen lassen.

Krankenhaus

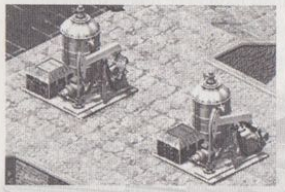
Verwundete Infanterieeinheiten können in ein eingenommenes Krankenhaus geschickt werden. Wähle dazu die verwundeten Infanterieeinheiten aus und bewege den Cursor über das Krankenhaus. Der Cursor verwandelt sich in den "Betreten"-Cursor. Vollständig genesene Einheiten werden automatisch aus dem Krankenhaus entlassen.

Vorposten



Ein Vorposten ist eine gepanzerte Reparatureinrichtung, die genau wie eine Werkstatt der Alliierten oder der Sowjets funktioniert (s. unten). Im Gegensatz zu diesen Gebäuden ist der Vorposten jedoch in der Lage, sich selbst gegen Boden- und Luftangriffe zu verteidigen. Wenn du einen Vorposten eroberst, verteidigt er sich selbst gegen deine Gegner. Beschädigte Fahrzeuge können hier repariert werden.

Ölförderturm



Ölfördertürme liefern ein konstantes Einkommen, wenn sie in Betrieb sind (zusätzlich zum "Finderlohn" bei der Eroberung).

Zivile Gebäude zu Stellungen ausbauen

Viele zivile Gebäude können von deinen Truppen besetzt werden. Truppen, die ein ziviles Gebäude besetzen, feuern aus Türen und Fenstern auf jede gegnerische Einheit, die zu nahe herankommt. Nur alliierte GIs und sowjetische Rekruten können zivile Gebäude besetzen.

Ein Gebäude zu einer Stellung ausbauen:

1. Wähle einen GI oder einen Rekruten aus und platziere den Cursor über ein neutrales Gebäude. Dadurch verwandelt sich der Cursor in einen Betreten-Cursor.
2. Klicke auf das Gebäude. Der gewählte Soldat begibt sich hinein.

Wenn das Gebäude besetzt ist, sind die Fenster verbarrikadiert, und das Dach ist mit Stacheldraht versehen. Klicke auf das Gebäude. Die Soldaten-Icons unten auf dem Gebäude zeigen die maximale Anzahl von Soldaten an, die das Gebäude besetzen können. Jedes Icon repräsentiert einen einzelnen Soldaten in dem Gebäude. Je höher die Anzahl der Einheiten im Gebäude, desto höher die Schussrate. Einheiten, die sich in einem Gebäude befinden, können nicht direkt anvisiert werden. Stattdessen muss das Gebäude selbst beschädigt werden. Wenn das Gebäude schwer beschädigt ist, verlassen alle darin befindlichen Einheiten ihren Standort.

Einheiten, die ein Gebäude besetzt halten, den Abmarschbefehl erteilen:

1. Platziere den Cursor über das besetzte Gebäude. Dadurch verwandelt er sich in einen Einsatz-Cursor.
2. Führe einen Mausklick aus. Deine Einheiten verlassen das Gebäude, und das Gebäude wird wieder neutral.

Gegnerische Gebäude einnehmen und Brücken und zivile Gebäude reparieren

Zwei der Hauptfunktionen von Ingenieuren sind das Einnehmen gegnerischer Gebäude und das Reparieren zerstörter Brücken.

Einnehmen gegnerischer Gebäude:

1. Wähle einen Ingenieur und platziere den Cursor auf einem gegnerischen Gebäude. Wenn das Gebäude eingenommen werden kann, verwandelt sich der Cursor in einen "Betreten"-Cursor.
2. Klicke auf das Gebäude. Der Ingenieur begibt sich in das Gebäude. Wenn der Ingenieur das gegnerische Gebäude erreicht, unterliegt es von diesem Zeitpunkt an deiner Kontrolle.

Ingenieure können auch in deine eigenen beschädigten Gebäude gehen und diese reparieren (der Schaden wird sofort repariert). Ingenieure können eine Bauhütte (neben einer Brücke) betreten, um die Brücke zu reparieren. Sie können auch zivile Gebäude reparieren, egal ob deine GIs oder Rekruten dort Stellung bezogen haben oder nicht. Der Ingenieur repariert alle beschädigten Zivilgebäude.

Bündnisse

In Multiplayer-Spielen kannst du Bündnisse zwischen Armeen schließen. Verwende dazu den Diplomatie-Bildschirm oder klicke auf eine gegnerische Einheit und drücke dann die **A**-Taste. Spieler, die verbündet sind, greifen einander nicht an. Außerdem können sie auch die Gebiete sehen, die der jeweils andere erforscht hat.

Hinweis: Der gegnerische Spieler muss ebenfalls die A-Taste drücken, damit das Bündnis nicht nur einseitig gilt.

Erweitertes Gameplay

Teams erstellen

Du kannst Teams von Einheiten erstellen, die dann als Gruppen ausgewählt werden können. Dazu gehst du wie folgt vor:

1. Wähle eine Gruppe von Einheiten.
2. Drücke und halte die **STRG**-Taste und drücke dann eine Zahl zwischen **1** und **9**. Alle aktuell ausgewählten Einheiten werden dieser Teamnummer zugeordnet.

Hinweis: Wenn du einer Ziffer ein neues Team zuordnest, wird das alte Team ersetzt.

Einheiten zu einem Team hinzufügen:

1. Wähle das Team.
2. Halte die **SHIFT**-Taste gedrückt und klicke auf die Einheiten, die du dem Team hinzufügen möchtest.

Verkaufen

Du kannst Gebäude verkaufen, indem du auf den VERKAUFEN-Button, der sich unter der Radaranzeige befindet, klickst. Dazu gehst du wie folgt vor:

1. Klicke auf den VERKAUFEN-Button.
2. Klicke auf das Gebäude, das du verkaufen möchtest.

Hinweis: Du kannst auch Gebäude verkaufen, indem du die L-Taste drückst.Dann verwandelt sich dein Cursor in den Verkaufen-Cursor.

Ein Teil deines Vermögens, das du zum Erstellen von Gebäuden verwendest, erhältst du zurück. Alle Vorzüge des Gebäudes gehen dir allerdings bei einem Verkauf verloren. Während du gegnerische Gebäude verkaufen kannst, die deine Ingenieure eingenommen haben, ist es nicht möglich, zivile Gebäude, die von deinen Truppen besetzt wurden, zu verkaufen.

Reparieren

Ein Fahrzeug reparieren:

1. Wähle ein Fahrzeug aus und bewege den Cursor über die Werkstatt. Der Cursor verwandelt sich in einen "Betreten"-Cursor.
2. Klicke, um das Fahrzeug in die Werkstatt zu schicken. Das Fahrzeug wird sofort repariert, sobald es in der Werkstatt eintrifft.

- Die Reparatur einer Einheit kostet Geld. Du kannst auch mehrere Einheiten reparieren lassen, indem du sie gleichzeitig in die Werkstatt schickst. Sie begeben sich dann in eine Warteschlange und werden nacheinander repariert. Sobald eine Einheit repariert wurde, verlässt sie automatisch die Werkstatt.

Hinweis: Deine Fahrzeuge können nur repariert werden, wenn du eine Werkstatt oder ein Reparatur-IBF besitzt.

Ein Gebäude reparieren:

1. Drücke den **REPARIEREN**-Button auf der Befehlsleiste und linksklicke dann auf das Gebäude, das repariert werden soll.
2. Die Reparatur des Gebäudes beginnt.

- Während der Reparatur des Gebäudes werden die Kosten von deinem Guthaben abgezogen.

Hinweis: Du kannst alternativ auch die K-Taste drücken, damit sich dein Cursor in den Reparatur-Cursor verwandelt.

Wachmodus

Wenn du Einheiten in den Wachmodus versetzt, greifen sie jede gegnerische Einheit an, die sich nähert, und kehren dann auf ihre ursprüngliche Position zurück. Einheiten, die sich nicht im Wachmodus befinden, greifen ebenfalls sich nähernde Gegner an, sie kehren jedoch nicht zu ihrer Ausgangsposition zurück.

- Drücke die **G**-Taste, um eine Einheit in den Wachmodus zu überführen.

Offensiver Marschbefehl

Einheiten bewegen sich von einem Ort zum anderen und greifen alle Gegner, die sich auf ihrem Weg befinden, an.

Gehe wie folgt vor:

1. Wähle die gewünschten Einheiten aus.
2. Drücke und halte **STRG/SHIFT**.
3. Linksklicke auf den Teil des Schlachtfelds, zu dem sich die Truppen bewegen sollen.

Veteranen- und Eliteeinheiten

Im Kampf sammeln deine Einheiten Schlachterfahrung. Eine Einheit, die genug Erfahrung gesammelt hat, erhält einen höheren Rang, unter Umständen sogar den Elitestatus. Eliteeinheiten sind schneller, stärker und haben mehr Schusskraft sowie eine höhere Schussfrequenz als normale Einheiten. Außerdem heilen sich diese Einheiten selbst, wenn sie beschädigt werden, und erhalten verbesserte Waffen, wenn sie in den Elitestatus übergehen.

Hinweis: Einheiten, die sich im Elitestatus befinden, erkennst du an den Rangstreifen an der unteren linken Seite der Einheit.

Einheiten einsetzen

Viele Einheiten verfügen über sekundäre Fähigkeiten, die aktiviert werden müssen. Mobile Baufahrzeuge, GIs, Desolatoren und Yuri haben sekundäre Fähigkeiten. Doppelklicke auf diese Einheiten, damit die sekundären Fähigkeiten genutzt werden können.

- Doppelklicke auf die Einheit, um die sekundären Fähigkeiten einzusetzen.
- Du kannst auch die **D**-Taste drücken, um eine größere Gruppe von Einheiten einzusetzen.

Erzwungenes Feuer

Normalerweise feuern deine Einheiten nur auf gegnerische Ziele. Um auf bestimmte Ziele zu feuern, die nicht feindlich sind, hältst du die **STRG**-Taste gedrückt und klickst auf diesen Punkt. So kannst du Brücken oder Mauern zerstören.

Power-Up-Kisten

Von Zeit zu Zeit erscheinen Kisten auf dem Schlachtfeld. Diese Kisten kannst du aufsammeln, indem du eine Einheit darüberbewegst. Du weißt zwar nicht im Voraus, was sich in der Kiste befindet, aber der Inhalt ist immer nützlich. Manche Kisten enthalten Geld, andere eröffnen dir freie Sicht auf die ganze Karte. Wieder andere verbessern deine Rüstung, deine Schnelligkeit, Erfahrung oder Schusskraft. Oder sie tragen zur Gesundheit der Einheit bei, die ganz Nahe bei der Kiste stehen.

Erweiterte Befehlsleiste

Wenn du auf die Tabelle unter dem Schlachtbildschirm (unten auf dem Bildschirm) klickst, öffnet sich die Erweiterte Befehlsleiste. In dieser Leiste findest du Shortcuts für viele erweiterte Befehle, die dir zur Verfügung stehen.

Buttons Team erstellen

Mit Hilfe dieser Buttons kannst du schnell Teams erstellen. Du kannst auch **STRG** und die Zifferntaste drücken. Wähle die Einheiten, die du einem Team zuordnen möchtest, und klicke auf einen dieser Buttons. Dadurch erstellst du ein Team. Um ein Team aufzulösen, rechtsklickst du auf den Button.

Button Einheitenauswahl (T)

Mit Hilfe dieses Buttons kannst du schnell alle Einheiten eines bestimmten Typs in einem Gebiet oder auf der Karte auswählen. Wähle eine Einheit und klicke auf EINHEITEN-AUSWAHL. Alle Einheiten dieses Typs werden ausgewählt. Klicke erneut, und alle Einheiten dieses Typs, die sich auf der Karte befinden, werden ausgewählt.

Einheiten einsetzen (D)

Klicke auf eine Einheit und klicke dann auf diesen Button, um eine Einheit einzusetzen. Indem du eine Gruppe von Einheiten auswählst, kannst du sie gleichzeitig einsetzen.

Button Bewachen (G)

Mit Hilfe dieses Buttons kannst du Einheiten in den Wachmodus versetzen. Wähle die Einheiten, die du in den Wachmodus überführen möchtest, und klicke diesen Button. Wenn du Einheiten in den Wachmodus versetzt, greifen sie alle gegnerischen Einheiten an, die sich ihnen nähern, und kehren dann zu ihrer Ausgangsposition zurück. Einheiten, die sich nicht im Wachmodus befinden, greifen zwar auch gegnerische Einheiten an, die sich nähern, sie kehren allerdings nicht zu ihrer Ausgangsposition zurück.

Button Wegpunkte (Z)

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 verfügt über ein ausgefeiltes Wegpunktsystem, mit Hilfe dessen du deine Truppenbewegungen ganz leicht steuern kannst. Außerdem kannst du mit Hilfe von Wegpunkten genaue Angriffe koordinieren. Weitere Informationen erhältst du im Abschnitt *Wegpunkte*.

Button Leuchtfeuer (B)

In Multiplayer-Spielen kannst du mit Hilfe des Buttons LEUCHTFEUER PLATZIEREN Leuchtfeuer aufstellen. Klicke auf diesen Button und dann auf die Karte, um ein Leuchtfeuer zu platzieren. Dieses Leuchtfeuer kann von allen Spielern gesehen werden, die mit dir verbündet sind. Linksklicke auf das Leuchtfeuer und drücke die **Enter**-Taste, um eine Nachricht an deine Verbündeten einzugeben. Drücke erneut die **Enter**-Taste, um die Nachricht auf dem Leuchtfeuer zu platzieren. Um eine Nachricht abzubrechen, rechtsklickst du auf das Leuchtfeuer. Jeder Spieler kann das Leuchtfeuer von seinem eigenen Bildschirm entfernen, indem er die **ENTF**-Taste drückt.

WEGPUNKTE

Mit Hilfe von Wegpunkten kannst du mehrere Infanteriegruppen und Fahrzeuge steuern, die gleichzeitig an verschiedenen Punkten der Karte angreifen. Um dich auf einen Pfad von Wegpunkten zu begeben, verwendest du den Button WEGPUNKTE auf der Erweiterten Befehlsleiste oder drückst die **Z**-Taste. Um den Wegpunkte-Modus zu verlassen, klickst du erneut auf den Button WEGPUNKTE.

Erstellen von Wegpunkten

Der einfachste Gebrauch von Wegpunkten ist das Erstellen von Wegpunkten zum Bewegen deiner Einheiten von einem Ort zum anderen. Mit Wegpunkten kannst du deinen Einheiten einen bestimmten Pfad vorgeben, dem sie folgen sollen. Dadurch vermeidest du mögliche Bedrohungen rund um gegnerische Basen.

Wegpunkte erstellen:

1. Gib Wegpunkte ein und wähle die Einheit, die du bewegen möchtest.
2. Klicke auf die Position auf dem Schlachtfeld (oder der Radarkarte), an die du diese Einheiten bewegen möchtest. Jedes Mal, wenn du auf den Bildschirm klickst, wird ein zusätzlicher Wegpunkt hinzugefügt.

Damit die gewählten Einheiten den Wegpunkten folgen, die du erstellt hast, klicke erneut auf den Button WEGPUNKTE.

Hinweis: Wegpunkte sind in Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 nicht dauerhaft. Wenn deine Einheiten einen Wegpunkt erreichen und sich zum nächsten bewegen, wird der vorherige Wegpunkt gelöscht.

Patrouillen erstellen

Eine weitere sinnvolle Art, Wegpunkte zu nutzen, ist das Erstellen von Patrouillen beziehungsweise einer Reihe von Wegpunkten, die eine Schleife bilden. Patrouillierende Truppen folgen dem gewählten Pfad, bis sie einen anderen Befehl erhalten, und greifen alle Gegner an, die ihnen begegnen. Patrouillen können zum dauerhaften Schutz eines bestimmten Gebiets verwendet werden.

Eine Patrouille erstellen:

1. Aktiviere den Wegpunkt-Modus und wähle die Einheit aus.
2. Erstelle die Wegpunkte, um eine Schleife zu bilden.
3. Klicke erneut auf deinen ersten Wegpunkt, so dass die Wegpunkte miteinander verbunden werden.

Wenn du den Wegpunkt-Modus verlassen hast, folgen die gewählten Einheiten den Wegpunkten. Da du die Wegpunkte zu einer Schleife formiert hast, patrouillieren die Einheiten dauerhaft.

Hinweis: Wenn alle Einheiten, die dem Pfad folgen, zerstört werden, werden auch die Wegpunkte gelöscht.

Angriffe koordinieren

Das Koordinieren von Angriffen durch mehrere Truppen an verschiedenen Orten ist mit Hilfe von Wegpunkten möglich. Dazu gehst du wie folgt vor:

1. Aktiviere den Wegpunkt-Modus.
2. Wähle eine Gruppe von Einheiten aus.
3. Erstelle Wegpunkte für diese Gruppe.
4. Mache die Wahl der Gruppe rückgängig, indem du auf die Karte rechtsklickst, aber verlasse **auf keinen Fall** den Wegpunkt-Modus.
5. Wähle eine andere Gruppe von Einheiten.
6. Erstelle Wegpunkte für diese Gruppe.
7. Verlasse den Wegpunkt-Modus.

Da Einheiten erst den Wegpunkten folgen, wenn du den Wegpunkt-Modus verlässt, führen die Einheiten deine Befehle erst aus, wenn du diesen Modus verlässt. Um einen Angriff zu starten, musst du den Wegpunkt-Modus verlassen. Jede Gruppe von Einheiten folgt dann ihren Wegpunkten. Dadurch kannst du mehrere gegnerische Stellungen gleichzeitig angreifen.

Wegpunkte löschen

Um Wegpunkte zu löschen, linksklickst du auf den Wegpunkt, den du entfernen möchtest, und drückst die **ENTF**-Taste. Der Wegpunkt wird dann gelöscht. Die Wegpunkte rechts und links von dem gelöschten Wegpunkt werden miteinander verbunden. Wenn du beispielsweise eine Reihe von drei Wegpunkten für eine Einheit erstellst und den mittleren Punkt herauslöschst, wird die Einheit sich von dem ersten Wegpunkt zum dritten Wegpunkt bewegen.

TASTATURBEFEHLE

Viele der Befehle, die du zum Erstellen deiner Basis und zum Befehligen deiner Truppen benötigst, kannst du mit der Maus ausführen, viele können aber auch mit der Tastatur ausgeführt werden.

Grundlegende Tastaturbefehle

Name	Taste	Definition
Gegenstand/ Einheit einsetzen	D	Einige Einheiten haben sekundäre Funktionen, mit Hilfe derer sie größere oder andersartige Angriffe landen können. Du kannst sie auch mit dem Einsatz-Cursor anklicken, wenn dieser auf der Einheit erscheint. GIs, Desolatoren und Yuri haben sekundäre Fähigkeiten. Du kannst diese verwenden, um besetzte Gebäude zu verlassen.
Gebiet bewachen	G	Die Einheiten bewachen das Gebiet und greifen Feinde automatisch an.
Offensiver Marschbefehl	Klicke auf die Einheit, drücke **STRG/SHIFT**, und marschiere in ein Gebiet	Die Einheiten bewegen sich zu diesem Ort, und greifen alle Gegner auf dem Weg an.
Verteilen	X	Einheiten vermeiden es, überrollt zu werden indem sie sich verteilen. Wenn ein Fahrzeug deine Truppe zu überrollen droht, drücke diese Taste.
Abbrechen	S	Gewählte Einheitenbewegung wird abgebrochen.
Schusszwang	Halte die **STRG**-Taste gedrückt und platziere den Cursor über dem Ziel, linksklicke.	Dieses veranlasst die Einheit, auf eine verbündete oder neutrale Einheit zu schießen.
Bewegung erzwingen	Halte die **ALT**-Taste gedrückt, platziere den Cursor über dem Ziel, linksklicke.	Dieses veranlasst die Einheit, in ein Gebiet zu marschieren oder eine andere Einheit zu überrollen.
Optionenmenü	ESC	Öffnet das Optionenmenü.
Team erstellen	STRG + 1-9	Erstelle ein Team .
Team wählen	1-9	Wähle ein bereits erstelltes Team.
Bündnis schließen	A	Drücke diese Taste, um dich mit dem Besitzer des gewählten Objekts zu verbünden.
Einheitenauswahl	T	Linksklicke auf EINHEITENAUSWAHL in der Erweiterten Befehlsleiste oder drücke die **T**-Taste, um alle Einheiten eines Typs auf dem Bildschirm mit einem Klick auszuwählen. Doppelklicke, um alle Einheiten eines Typs auf dem gesamten Schlachtfeld auszuwählen.
Mit allen Mitspielern chatten (Multiplayer)	Drücke **Enter**, um den Chat-Cursor aufzurufen, drücke **Enter**, um eine Nachricht zu senden, Rechtsklicke, um die Nachricht abzubrechen.	Nachricht wird an alle Teilnehmer versendet.
Mit allen Verbündeten chatten (Multiplayer)	Drücke die Backspace-Taste, oder die Taste "**POS1**", um den Chat-Curser aufzurufen, drücke **ENTER** um die Nachricht zu senden, Rechtsklicke, um abzubrechen.	Die Nachricht wird an alle Verbündeten versendet.
Mit allen aktiven Spielern chatten (Multiplayer)	Drücke die Taste "**ENDE**", um den Chat-Cursor aufzurufen, drücke **Enter**, um die Nachricht zu senden, Rechtsklicke, um die Nachricht abzubrechen.	Die Nachricht wird an alle Spieler versendet.

Leuchtfeuer platzieren	**B** + Drücke **Enter**, schreibe eine Nachricht, drücke **Enter**, um eine Nachricht zu senden. Drücke die Taste **ENTF**, um ein Leuchtfeuer zu löschen.	Schreibe Nachrichten an Verbündete und platziere sie auf dem Schlachtfeld.
Aktivieren des Wegpunkt-Modus	Klicke auf die Einheit, drücke und halte die **Z**-Taste gedrückt, bis alle Wegpunkte platziert sind.	Lasse die Taste los, um den Marschbefehl zu geben.
Versammlungspunkte setzen	Klicke auf Kasernen, Waffenfabriken, Werften oder Klonstätten und wähle den Angriffspunkt auf dem Schlachtfeld	Versammle deine Einheiten an einem Punkt auf dem Schlachtfeld, nachdem du sie erstellt hast.
Springe zur Radarmeldung	Leertaste	Zentriert deine Sicht auf die letzte Radarmeldung.
Alle Einheiten jubeln!	J	Versetzte alle deine Infanterieeinheiten in Siegesstimmung!
Zum Diplomatiemenü	Tab	Öffne den Diplomatiebildschirm.

Erweiterte Tastaturfunktionen

Name	Taste	Definition
Folgen	F	Kamera folgt der gewählten Einheit.
Gebiet bewachen	STRG/ALT + klicke auf ein Gebiet	Bewege die Ansicht auf ein Gebiet und bewache es.
Einheit eskortieren	STRG/ALT und klicke auf die Einheit	Bewache eine Einheit, während sie sich auf dem Gelände bewegt.
Gebäude bewachen	STRG/ALT und klicke auf das Gebäude	Bewache ein bestimmtes Gebäude.
Gebäudeleiste	Tab Q	Hotkey für Gebäude.
Waffenleiste	W	Hotkey für Waffen.
Truppenleiste	E	Hotkey für Infanterie.
Fahrzeugleiste	R	Hotkey für Einheiten.
Nächste Einheit	M	Wähle in Produktionsreihenfolge die nächste Einheit aus.
Vorherige Einheit	N	Wähle die zuvor gewählte Einheit aus.
Alle auswählen	P	Wähle alle Einheiten auf dem Schlachtfeld aus.
Die Elite durchschalten	Z	Wähle alle Veteranen- und Eliteeinheiten aus.
Navigation nach Gesundheit	U	Wähle alle Einheiten mit gleichem Gesundheitszustand aus.
Gewählte Einheiten modifizieren	Halte **SHIFT** gedrückt und klicke auf die gewählte Einheit, um die Wahl rückgängig zu machen. Klicke auf die Einheit, um sie zu einer Gruppe hinzuzufügen.	Entferne bestimmte Einheit(en) von einer Gruppe von Einheiten.
Ansicht auf Basis zentrieren	H	Zentriere deine Ansicht auf deine Basis. Normalerweise ist dies dein Bauhof.
Reparieren	K	Repariere deine Gebäude.
Verkaufen	L	Verkaufe deine Gebäude.
Erstellen von Kartenmarkierungen	STRG + F1-F4	Markiere einen Punkt auf der Karte, an den du dich sofort begeben möchtest.
Zur Kartenmarkierung gehen	F1-F4	Springe zur Kartenmarkierung.
Multiplayer-Provokationen	F5-F12	Versende vorgefertigte Soundprovokationen an andere Spieler.

Einheiten und Gebäude

Alliierten-Einheiten

Truppen

GI

Die GIs sind die elementaren Infanterieeinheiten der Alliierten. Die GIs sind langsam und können nur geringen Schaden anrichten. Sie sind jedoch trotzdem nützlich, da sie nur wenig kosten und in der Lage sind, einen Wall aus Sandsäcken zu errichten, der sie schützt wie ein Bunker. Wenn du mit der linken Maustaste auf einen ausgewählten GI klickst, wird dieser auf einer Maschinengewehr-Plattform stationiert, von wo aus er mit größerer Reichweite und Effektivität schießt, sich jedoch nicht bewegen kann. Wenn du erneut mit der linken Maustaste auf den GI klickst, verlässt er die Plattform wieder.

Ingenieur

Ingenieure sind zwar unbewaffnet, können jedoch sehr nützlich sein. Eingriffe durch Ingenieure können schnell eine Wende in einer Schlacht herbeiführen. Beachte, dass, wenn ein Ingenieur verwendet wird, die Einheit selbst verloren ist. Ingenieure können zerstörte Brücken reparieren (gehe dafür in die Bauhütte der Brücke), feindliche Gebäude einnehmen, eigene Gebäude reparieren und neutrale technische Gebäude reparieren oder einnehmen. Ingenieure sind ebenso in der Lage, Verrückter Iwan-Bomben zu entschärfen, indem sie zu der betroffenen Einheit oder dem betroffenen Gebäude geschickt werden.

Rocketeer

Unter Rocketeer versteht man die elementaren Luftangriffseinheiten der Alliierten. Sie verfügen über äußerst effektive Waffen und gleiten in einem leistungsstarken Jetpack über die Schlachtfelder. Rocketeers eignen sich ausgezeichnet für die Luftabwehr und Angriffe auf schwächere Bodenziele.

Spion

Spione sind listig und werden von den Alliierten verwendet, um Vorteile gegenüber Feinden zu erlangen. Spione greifen feindliche Einheiten nicht direkt an, sondern schleichen sich in der Uniform des Feindes in die feindlichen Gebäude ein. Die Aufgabe der Spione hängt immer von der Art der Gebäude ab, zu denen sie sich Zugang verschaffen. Wachhunde lassen sich nicht vom Aussehen der Spione täuschen, deshalb ist Vorsicht geboten. Ein Spion kann die folgenden Gebäude betreten:

Feindliche Kasernen: Deine Infanterieeinheiten werden als Veteranen erstellt.
Feindliche Waffenfabriken: Deine Fahrzeuge werden als Veteranen erstellt.
Feindliche Raffinerien: Ihre Aufgabe ist es, das in dieser Raffinerie vorhandene Geld zu stehlen.
Feindliche Kraftwerke: Ihre Aufgabe ist es, die Energiezufuhr zeitweilig zu unterbrechen.
Feindliche Forschungslabore: Du hast nun die Möglichkeit, eine spezielle technische Infanterieeinheit zu erstellen. Sie erscheint dann in der Truppenleiste.
Feindliche Radarstationen: Sie verstellen den Radar des Feindes.

Tanya

Tanya ist die vielseitigste Infanterieeinheit der Alliierten. Tanya ist etwa genauso schnell wie die GIs, sie kann aber Flüsse und Ozeane überqueren. Zwar kann sie nicht viel gegen Fahrzeuge ausrichten, sie ist jedoch in der Lage, feindliche Infanterieeinheiten mit einem einzigen Schuss zu erledigen. Ebenso kann sie C4-Angriffe auf feindliche Gebäude und Schiffe verüben und diese völlig zerstören. Durch C4-Angriffe auf die Bauhütten von Brücken kann sie ebenso Brücken zerstören.

Wachhund

Die speziell ausgebildeten deutschen Schäferhunde können effektiv gegen Infanterieeinheiten eingesetzt werden, sind jedoch völlig wertlos im Kampf gegen Fahrzeuge oder Gebäude. Außerdem stellen Wachhunde die einzige Möglichkeit dar, Spionen auf die Schliche zu kommen. Deine Basis sollte jederzeit von Wachhunden überwacht werden.

Chrono-Legionär

Ein Chrono-Legionär geht nie zu Fuß, denn er teleportiert sich selbst an jeden beliebigen Ort. Die Dauer des Teleportierens ist abhängig von der Entfernung vom Standort zum Zielort. Während des Teleportierens kann der Chrono-Legionär durch feindliche Truppen zu Schaden kommen. Seine Waffe ist einzigartig, da er gegnerische Truppen und Gebäude nicht einfach zerstört, sondern sie ganz löscht. Je stärker der Feind ist, desto länger dauert dieser Prozess. Während des Prozesses kann die feindliche Einheit nicht zu Schaden kommen. Wenn ein Chrono-Legionär während des Auslöschens einer Einheit zu Schaden kommt, wird diese Einheit wieder komplett wiederhergestellt.

Fahrzeuge

Grizzly-Kampfpanzer

Die Grizzly-Kampfpanzer gehören zur Grundausstattung der Alliierten. Sie können bei Basiskämpfen verwendet werden, sind jedoch ebenso dazu geeignet, ganze Infanterieeinheiten zu zermalmen. Dieses überaus nützliche Fahrzeug kann sowohl zur Verteidigung als auch zum Angriff verwendet werden.

IBF

Hierbei handelt es sich um ein überaus vielseitiges Fahrzeug, dass je nach Besatzung einen anderen Zweck erfüllt. Mit einem Ingenieur an Bord wird das IBF zu einem mobilen Reparaturfahrzeug, mit dem beschädigte Fahrzeuge repariert werden können, ohne dass die Einheiten zurück zur Basis gebracht werden müssen. Wird das Fahrzeug von GIs verwendet, können mit ihm z. B. Infanteristen niedergeschossen werden. Finde selbst die vielen verschiedenen Möglichkeiten heraus, die das IBF zu bieten hat.

Hinweis: Einige Einheiten haben keine Auswirkung. Das IBF wird dann automatisch zu einem Raketenwerfer.

Harrier

Dieses schnelle Kampfflugzeug eignet sich besonders gut für Angriffe gegen feindliche Bodenstellungen. Mit diesem Flugzeug können feindliche Gebäude oder Einheiten bombardiert werden. Es kann jedoch von der sowjetischen Luftabwehr getroffen werden.

Mirage-Panzer

Der Mirage-Panzer ähnelt in vielen Punkten dem Grizzly-Kampfpanzer der Alliierten. Wenn er nicht fortbewegt wird, kann man ihn in Waldgebieten aufgrund seiner guten Tarnung kaum ausmachen. Aus der Tarnstellung kann auf feindliche Einheiten gefeuert werden, die nur schwer ausmachen können, von wo geschossen wurde. Der Panzer erscheint jedoch bei jedem Abschuss für einen kurzen Moment. Wenn dieser Panzers geschickt eingesetzt wird (z.B. in der Nähe eines Waldes stationiert wird), können vernichtende Angriffe mit ihm gestartet werden, die den Feind völlig überraschen werden.

Night Hawk

Mit diesem riesigen Transporthubschrauber können Infanterieeinheiten schnell, effizient und unabhängig von der Beschaffenheit des Gebiets transportiert werden. Außerdem kann er nicht durch feindliches Radar ausgemacht werden. Einheiten können so effektiver befördert werden. Transporthubschrauber können von der Flugabwehr getroffen werden.

Prisma-Panzer

Diese leistungsstarken Panzer verfügen über ein ähnliches Waffensystem wie der Prisma-Turm (siehe unten). Mit dem tödlichen Lichtstrahl aus der Kanone des Prisma-Panzers kann das eigentliche Ziel umkreist werdern, so dass auch die Feinde im Umkreis getroffen werden. So ist es möglich, ganze feindliche Einheiten auf einen Schlag zu zerstören. Die Streuungsrate ist abhängig von dem Abstand zwischen Panzer und Hauptziel.

MBF (Mobiles Baufahrzeug)

Wie du bereits erfahren hast, ist der Mittelpunkt einer jeden Basis der Bauhof. Du kannst nicht unbedingt direkt ein solches Gebäude errichten, sondern kannst statt dessen ein MBF (Mobiles Baufahrzeug) einsetzen. Dieses Fahrzeug wird dann zu einem Bauhof, der dir alle Vorzüge einer solchen Einrichtung bietet. Um ein MBF einzusetzen, halte den Cursor über das ausgewählte Fahrzeug. Wenn der Cursor sich dann zu einem goldenen Kreis mit vier Pfeilen verwandelt, klicke auf es, so daß der Bauhof platziert wird. Wenn der Cursor zu einem roten Kreis mit einem Querbalken wird, steht nicht genügend Platz zur Verfügung, um das Fahrzeug einzusetzen, oder irgendetwas steht im Weg. Suche durch Bewegen des Fahrzeugs (oder des roten Kreises) einen geeigneten Ort, an dem du das Fahrzeug einsetzen kannst.

Chrono-Sammler

Der Chrono-Sammler ist ein kleines Fahrzeug, mit dem du Erz einsammeln und zur Raffinerie befördern kannst. Dieses Erz wird dort zu Geld verarbeitet, womit du wiederum neue Einheiten und Gebäude produzieren kannst. Auf dem Weg zu einem Erzvorkommen bewegt sich der Chrono-Sammler wie ein normales Fahrzeug fort. Wenn er Erz geladen hat, wird er zur Raffinerie teleportiert. So sparst du beim Transport eine Menge Zeit.

Amphibien-BMT

Der Amphibien-BMT der Alliierten wird verwendet, um Einheiten von Ort zu Ort zu transportieren. Auch er kann nicht auf dem Radar ausgemacht werden und kann sowohl Fahrzeuge als auch Infanterien befördern. Er ist ein Land-Wasser-Fahrzeug, wodurch Angriffe auf feindliche Stellungen über den Wasserweg ermöglicht werden. Dieses Fahrzeug ist nicht mit Waffen ausgestattet.

Zerstörer

Der Zerstörer gehört zur Marineeinheit der Alliierten. Er wurde für den Unterwasserkampf z. B. gegen U-Boote entwickelt. Ebenso kann der Zerstörer verwendet werden, um Uferlinien und feindliche Stellungen anzugreifen. Er ermöglicht eine Invasion über den Wasserweg.

Ägäis-Kreuzer

Bei dem Ägäis-Kreuzer handelt es sich um ein äußerst wichtiges Schiff, das verwendet wird, um Luftangriffe abzuwehren. Im Unterschied zu anderen Abwehrsystemen ist der Ägäis-Kreuzer mit Raketenabwehrsystemen ausgestattet, die dazu verwendet werden können, sich bewegende Ziele vor Raketenangriffen zu schützen.

Flugzeugträger

Wie du dir wahrscheinlich denken kannst, ist der Flugzeugträger ein großes Schiff, von dem aus Flugzeuge starten können, um Angriffe zu fliegen. Die Flugzeuge starten, landen und tanken auf dem Flugzeugträger, solange, bis ihr Ziel zerstört ist. Wenn der Flugzeugträger ein Flugzeug verliert, wird dieses automatisch und kostenlos ersetzt.

Delphin

Delphine gehören zur Marineeinheit der Alliierten. Sie können nicht von feindlichem Radar ausgemacht werden. Ihr Angriffssystem beruht auf einem verstärkten Echolot. Sie können im Kampf gegen nahezu alle sowjetischen Marineeinheiten verwendet werden, wobei sie besonders effektiv im Kampf gegen Riesentintenfische und U-Boote eingesetzt werden können.

Sowjet-Einheiten

Truppen

Rekrut

Das Gegenstück zu den GIs der Alliierten sind die Rekruten der Sowjets. Da sie nicht in der Lage sind, befestigte Stellungen anzugreifen, sind sie günstiger als die GIs der Alliierten.

Ingenieur

Ingenieure sind zwar unbewaffnet, können jedoch sehr nützlich sein. Eingriffe durch Ingenieure können schnell eine Wende in einer Schlacht herbeiführen. Beachte, dass, wenn ein Ingenieur verwendet wird, die Einheit selbst verloren ist. Ingenieure können zerstörte Brücken reparieren (gehe dafür in die Bauhütte der Brücke), feindliche Gebäude einnehmen, eigene Gebäude reparieren und neutrale technische Gebäude reparieren oder einnehmen. Ingenieure sind ebenso in der Lage, Verrückter-Iwan Bomben zu entschärfen, indem sie zu der betroffenen Einheit oder Konstruktion geschickt werden.

Wachhund

Die speziell ausgebildeten sibirischen Huskies können effektiv gegen Infanterieeinheiten eingesetzt werden, sind jedoch völlig wertlos im Kampf gegen Fahrzeuge oder Gebäude. Außerdem stellen Wachhunde die einzige Möglichkeit dar, Spionen auf die Schliche zu kommen. Du musst deine Basis jederzeit von Wachhunden überwachen lassen.

Tesla-Trooper

Diese Spezialtruppe greift mit einer effektiven elektrischen Ladung an, die durch eine tragbare Tesla-Spule produziert wird. Tesla-Trooper sind aus mehreren Gründen von unschätzbarem Wert. Sie können beispielsweise nicht von feindlichen Panzern überrollt werden. Sollte die Energie einmal knapp werden, können Tesla-Trooper die Tesla-Spule aufladen, damit sie weiter gegen angreifende Einheiten eingesetzt werden kann. Um eine Tesla-Spule zu laden, musst du einfach nur einen Tesla-Trooper in ihre Nähe bewegen. Das Aufladen erfolgt dann automatisch.

Verrückter Iwan

Verrückter Iwan ist der Codename für sowjetische Bombenexperten. Sie greifen an, indem sie überall Dynamit verteilen. Sie können nahezu alles in die Luft sprengen, angefangen bei feindlichen Gebäuden über einzelne Rekruten bis hin zu umherlaufenden Kühen. Die Bomben werden in der Nähe von Feinden, neutralen Einheiten oder Gebäuden platziert und explodieren dann nach Ablauf einer bestimmten Zeit. Es können auch Brücken gesprengt werden, indem das Dynamit in den Bauhütten platziert wird.

Flak-Trooper

Diese Einheit kann sowohl im Kampf gegen Ziele am Boden als auch in der Luft eingesetzt werden. Sie kann mit ihren Flaks Flugzeuge beschädigen oder feindliche Infanterien ernsthaft verletzen.

Yuri

Mit dieser einzigartigen sowjetischen Erfindung können Einheiten und Fahrzeuge mental kontrolliert werden. Wenn du ein feindliches Fahrzeug unter Kontrolle hast, kannst du es so steuern, als ob es dein eigenes wäre. Wenn Yuri vernichtet wird, wird die Verbindung zum gegnerischen Fahrzeug sofort unterbrochen. Es geht dann sofort wieder in den Besitz des Feindes über. Yuri kann keine Kriegssammler, Chrono-Sammler, Wachhunde, Flugzeuge oder andere Einheiten kontrollieren. Yuri kann aber andere Einheiten mental manipulieren.

Fahrzeuge

Schwerer Rhino-Panzer

Der schwere Rhino-Panzer ist die sowjetische Antwort auf den Grizzly-Kampfpanzer der Alliierten. Er ist größer und langsamer als der Grizzly, kann jedoch besonders effektiv verwendet werden, um Gebäude zu zerstören.

Flak-Laster

Dieses leichte, sowjetische Fahrzeug kann für Luft- und leichte Bodenangriffe verwendet werden. Der Angriff erfolgt durch Flaks, fast genauso wie bei den Flak-Troopern. Dieses Fahrzeug kann ebenso als Truppentransporter eingesetzt werden, es handelt sich jedoch nicht um ein Amphibienfahrzeug.

V3-Raketenwerfer

Der V3-Raketenwerfer gehört zur Artillerie der Sowjets. Er ist zwar leicht zu zerstören, kann jedoch andererseits immensen Schaden anrichten. Die leistungsstarken Raketen mit hoher Reichweite zerstören jedes Ziel vollkommen. Sie sollten jedoch nur zur Unterstützung von Angriffen verwendet werden, da sie sehr leicht zerstört werden können.

Kirov-Luftschiff

Diese großen sowjetischen Zeppeline können großen Schaden anrichten. Sie können Angriffen lange standhalten und werfen schwere Bomben ab. So können sie ganze Gebiete völlig verwüsten. Die größte Schwäche dieses Luftschiffes liegt in der Geschwindigkeit, denn es ist ziemlich langsam.

Terror-Drohne

Die Terror-Drohnen stellen die neueste Erfindung der Sowjets dar. Es handelt sich dabei um kleine mechanische Roboterspinnen, die das Schlachtfeld nach gegnerischen Fahrzeugen absuchen. Wenn ein Fahrzeug in Reichweite kommt, treten die Terror-Drohnen in Aktion. Sie begeben sich ins Innere des Fahrzeuges und nehmen es auseinander. Nur Werkstätten oder Vorposten können etwas gegen einen Angriff der Terror-Drohnen ausrichten.

Apokalypse-Panzer

Der ultimative sowjetische Panzer, der Apokalypse-Panzer, verfügt über eine riesige Kanone. Er kann großen Schaden anrichten. Mit diesem Panzer können Ziele am Boden und in der Luft angegriffen werden.

MBF

Wie du bereits erfahren hast, ist der Mittelpunkt einer jeden Basis der Bauhof. Du kannst nicht unbedingt direkt ein solches Gebäude errichten, sondern musst statt dessen ein MBF (Mobiles Baufahrzeug) einsetzen. Dieses Fahrzeug wird dann zu einem Bauhof, der dir alle Vorzüge einer solchen Einrichtung bietet. Um ein MBF einzusetzen, halte den Cursor über das ausgewählte Fahrzeug. Wenn der Cursor sich dann zu einem goldenen Kreis mit vier Pfeilen verwandelt, klicke auf es, so dass der Bauhof platziert wird. Wenn der Cursor zu einem roten Kreis mit einem Querbalken wird, steht nicht genügend Platz zur Verfügung, um das Fahrzeug einzusetzen, oder irgendetwas steht im Weg. Suche durch Bewegen des Fahrzeugs (oder des roten Kreises) einen geeigneten Ort, an dem du das Fahrzeug einsetzen kannst.

Kriegssammler

Der Kriegssammler ist das Gegenstück zum Chrono-Sammler der Alliierten. Der Hauptverwendungszweck des Kriegssammlers ist also das Sammeln von Erz. Wenn das Erz in der Raffinerie verarbeitet wurde, können von dem so gewonnenen Geld neue Einheiten und Gebäude produziert werden. Im Gegensatz zum Chrono-Sammler der Alliierten ist der Sammler jedoch mit Waffen ausgestattet. Er verfügt über eine Kanone, mit deren Hilfe er sich gegen kleinere Angriffe schützen kann. Außerdem kann man mit dem Sammler feindliche Infanterien zermalmen, indem man einfach über sie hinwegrollt.

Amphibien-BMT

Der Amphibien-BMT ist dem Amphibien-Transporter der Alliierten sehr ähnlich. Mit ihm können Truppen und Fahrzeuge am Boden und im Wasser transportiert werden. Das Fahrzeug ist nicht mit Waffen ausgestattet, ist jedoch stark gepanzert, damit die Ladung sicher am Bestimmungsort ankommt.

U-Boot der Taifun-Klasse

Dieses leistungsstarke U-Boot greift von unter Wasser aus an, indem es Torpedos auf den Feind abfeuert. Es ist damit zwar nicht möglich, auf Ziele an Land zu schießen, es eignet sich dafür aber umso besser, um Konflikte im Wasser auszutragen. Es eignet sich außerdem sehr gut, um ganze Wasserwege unter Kontrolle zu bringen. Die U-Boote können nicht durch Radar geortet werden.

Dreadnought

Dieses große Schiff kann sowohl im Angriff gegen gegnerische Schiffe als auch gegen Bodenstellungen verwendet werden. Es ist mit leistungsstarken Langstreckenraketen ausgerüstet, die es dem Feind nahezu unmöglich machen, sich zu nähern, um es zu zerstören.

Meeresskorpion

Mit diesem schnellen Schiff können alle nur erdenklichen Ziele angegriffen werden. Es ist mit einem Raketenabwehrsystem ausgestattet, womit wertvolle Gebäude und Stellungen vor Raketenangriffen geschützt werden können

Riesentintenfisch

Diese von sowjetischen Wissenschaftlern gefangenen und ausgebildeten Riesenkraken sind in der Lage, gegnerische Schiffe mit ihren langen, starken Tentakeln unter Wasser zu ziehen. Riesentintenfische sind schlau und erscheinen nicht auf feindlichem Radar.

Multiplayerspezifische Einheiten

In Multiplayer- und Gefechtsspielen wählst du nicht nur eine bestimmte Seite (Alliierte oder Sowjets) aus, sondern auch besondere Einheiten. Die alliierten Truppen umfassen die Vereinigten Staaten, Frankreich, Deutschland, Großbritannien und die Republik von Korea. Die sowjetischen Truppen umfassen die Sowjetunion, Kuba, Libyen und den Irak. Jede dieser Armeen verfügt über eine bestimmte Einheit oder Fähigkeit, die sie auf dem Weg zum Sieg einsetzen kann:

Amerikanische Fallschirmspringer

Die amerikanische Armee verfügt in Multiplayer-Spielen über die Fähigkeit, Fallschirmspringer auszubilden und diese in der Schlacht einzusetzen, wenn ein Hauptquartier der Air Force gebaut wurde. Fallschirmspringer können an jedem beliebigen Bodenziel auf der Karte eingesetzt werden (über dem Wasser kannst du sie nicht abspringen lassen). Ein Transportflugzeug kann eine Gruppe von fünf Fallschirmspringern an den gewünschten Ort transportieren. Sobald sie auf dem Boden angekommen sind, sind die Fallschirmspringer ganz gewöhnliche GIs. Wenn das Transportflugzeug abgeschossen wird, sind die Fallschirmspringer verloren. Die Fähigkeit, Fallschirmspringer einzusetzen, wechselt. Du kannst Fallschirmspringer nicht immer einsetzen!

Französische Grand Cannon

Bei dieser französischen Waffe handelt es sich nicht um ein Fahrzeug, sondern um eine große Kanone. Sobald sie errichtet wird, bietet die Grand Cannon eine höchst effektive Basenverteidigung gegen feindliche Angriffe, insbesondere gegen gepanzerte Einheiten.

Deutscher Panzer-Zerstörer

Dieser Panzer-Zerstörer wurde von deutschen Wissenschaftlern entwickelt. Es handelt sich dabei um eine Einheit, die effektiv gegen gegnerische Panzerung eingesetzt wird. Während der Panzer-Zerstörer gegen Gebäude und Truppen nicht viel ausrichten kann, wird er recht effektiv gegen gegnerische Fahrzeuge eingesetzt und kann auch zum Bahnen eines Weges und zum Abwehren anrückender Panzerfahrzeuge verwendet werden.

Britischer Sniper

Diese britische Infanterieeinheit ist mit einem speziellen Langstreckengewehr ausgestattet, mit dem sich gegnerische Infanterieeinheiten ausheben lassen. Der Sniper verfügt anders als der GI über eine beachtliche Reichweite und Schusskraft. So kann eine gegnerische Infanterieeinheit mit einem einzigen Schuss aus der Entfernung ausgeschaltet werden.

Koreanischer Black Eagle

Die Spezialwaffe der Koreaner ist der Black Eagle. Dieses Flugzeug ist sehr mächtig und kann ebenso gut einstecken wie austeilen.

Russischer Tesla-Panzer

Der sowjetische Tesla-Panzer ist ein großes Bodenfahrzeug, das anstelle von ballistischen Geschossen Tesla-Geschosse abfeuert. Dieser Panzer wird sehr effektiv sowohl gegen Einheiten als auch gegen Gebäude eingesetzt.

Kubanischer Terrorist

Die Kubaner haben eine Terroristeneinheit zum Angreifen von gegnerischen Basen entwickelt. Der Terrorist ist mit C4-Sprengkörpern bestückt und löscht Gegner aus, indem er sie schnell und für immer in die Luft jagt.

Libyscher Spreng-LKW

Der libysche Spreng-LKW ist ein Fahrzeug, das in einer gegnerischen Einheit ein verheerendes Chaos anrichtet. Dieser LKW ist mit nuklearen Sprengkörpern bestückt. Wenn er angegriffen wird, detoniert die Ladung und zerstört in einem gewissen Umkreis alles.

Irakischer Desolator

Die irakischen Wissenschaftler haben diesen sogenannten Desolator kreiert, der riesige Gebiete in verstrahlte Ödnis verwandelt. Wenn er eingesetzt wird, verstrahlt er den Boden um sich herum mit Hilfe einer Strahlenkanone und macht ihn so gänzlich unpassierbar für Truppen und leichte Fahrzeuge. Er selbst trägt einen Strahlenschutzanzug. Wenn der Desolator vernichtet oder außer Gefecht gesetzt wird, wird der Boden um ihn herum in kürzester Zeit wieder in seinen Ursprungszustand zurückversetzt.

Alliierte Gebäude

Gebäude

Bauhof

Der Bauhof ist das Herzstück einer Gefechtsbasis und ermöglicht die Errichtung anderer Gebäude. Du musst dieses Bauwerk beschützen! Ohne seine Fähigkeiten kannst du keine neuen Gebäude bauen. Der Bauhof ist recht stabil, aber wie alle Gebäude anfällig für Invasor-Angriffe. Versuche, deinen Bauhof mit umlaufenden Mauern gegen ungebetene Gäste abzusichern.

Kraftwerk

Während einige deiner Gebäude, wie der Bauhof, ihre eigene Energie produzieren, gilt dies für andere nicht. Um sie funktionstüchtig zu erhalten, musst du sie mit Energie versorgen. Und dafür benötigst du Kraftwerke. Kraftwerke produzieren viel Energie, zum Betreiben größerer Basen benötigst du allerdings mehrere Kraftwerke. Kraftwerke müssen gut bewacht werden, da sie leicht zu beschädigen sind.

Erzraffinerie

Dein Chrono-Sammler muss sein Erz in der Raffinerie abliefern, wo es weiterverarbeitet wird. Daher ist dieses Gebäude das Herzstück deiner Wirtschaft. Ein vollbeladener Sammler teleportiert sich zur Raffinerie zurück, um seine Ladung Erz abzuliefern. Dann fährt er wieder zum Feld. Das Erz wird in Bares verwandelt, das du wiederum nutzen kannst, um Gebäude und Einheiten zu kaufen. Jede Erzraffinerie verfügt über einen Sammler. Du benötigst eines dieser Gebäude für jeden Einsatz und für manche sogar mehrere. Je mehr Sammler und Raffinerien du besitzt, desto mehr Geld kannst du verdienen.

Kasernen

In der Alliierten-Kaserne werden deine Truppen ausgebildet. Für viele deiner effektiven Gebäude- und Basenverteidigungsmechanismen benötigst du Kasernen.

Waffenfabrik

Wenn du Fahrzeuge bauen möchtest, benötigst du eine Waffenfabrik. Alle Bodenfahrzeuge werden in der Waffenfabrik gebaut, obwohl für die Produktion vieler Fahrzeuge zudem auch noch andere Gebäude benötigt werden.

Werft

Deine Werft kann eine ausschlaggebende Rolle sowohl beim Verteidigen deiner Basis als auch beim Angreifen feindlicher Stützpunkte sein. Alle deine Marineeinheiten einschließlich der Delphine werden in der Werft hergestellt. Dieses Gebäude muss im Wasser platziert werden. Beschädigte Schiffe können zur Werft gebracht und dort repariert werden.

Air Force-Hauptquartier

Das Hauptquartier der alliierten Luftwaffe hat zwei wichtige Funktionen. Erstens ist dieses Gebäude mit Radar ausgestattet, mit Hilfe dessen du auf deiner Radaranzeige Gebiete sehen kannst, die du bereits erforscht hast. Zweitens ermöglicht dir dieses Gebäude das Bauen von Flugzeugen. Jedes Hauptquartier kann bis zu vier Harriers kontrollieren. Wenn du mehr Harrier benötigst, musst du weitere Hauptquartiere bauen.

Werkstatt

Im Verlauf der Schlacht werden deine Einheiten beschädigt. Wenn du ein beschädigtes Fahrzeug in eine Werkstatt bringst, wird es repariert. Die Reparaturkosten sind abhängig von dem Ausmaß des Schadens, den die Einheit erlitten hat.

Forschungslabor

Viele der mächtigeren alliierten Einheiten und Verteidigungsmechanismen sind abhängig von Technologien, die nur ein Forschungslabor bieten kann. Zum Herstellen von Spezialwaffen musst du ein Forschungslabor in deiner Basis haben. Zwar ist so ein Labor im Bau kostspielig und es benötigt auch viel Energie, aber die Einheiten und Gebäude, die ein solches Forschungslabor bietet, machen es zu einem nützlichen Teil der Alliierten-Basis.

Erz-Reiniger

Die Alliierten haben den Erzreiniger zum Reinigen des gesammelten Erzes entwickelt. Zwar handelt es sich dabei um ein teures Gebäude, aber da jede Ladung Erz, die zur Raffinerie gefahren wird, besonders gut umgewandelt wird, erhältst du zusätzliches Geld. Mit der Zeit finanziert sich der Erz-Reiniger daher selbst.

Satelliten-Uplink

Die alliierte Armee bedient sich im Kampf gegen die Sowjets wichtiger Informationen. Wenn er gebaut und eingesetzt wird, kann der Satelliten-Uplink alle Schleier von der Karte entfernen und dir einen freien Blick auf das Schlachtfeld und auf die Radaranzeige gewähren.

Waffen

Betonmauern

Mauern sind passive Verteidigungssysteme, die gegnerische Truppen und Fahrzeuge aufhalten. Sie lassen sich schnell aus mehreren Mauerstücken errichten.

MG-Stellung

MG-Stellungen sind befestigte Stellungen zur Verteidigung eines Gebiets gegen die Angriffe gegnerischer Truppen. Sie sind nicht sehr effektiv gegen Fahrzeuge.

Prisma-Turm

Beim Prisma-Turm handelt es sich um eine mächtige Waffe der Alliierten. Dieser Turm gibt einen konzentrierten Lichtstrahl auf alle gegnerischen Bodentruppen ab, die sich nähern. Wenn mehrere Prisma-Türme nahe genug nebeneinander platziert werden, feuern sie einen einzigen mächtigen Strahl auf ein Ziel ab.

Patriot-Raketen

Bei diesem Abwehrsystem handelt es sich um ein Luftabwehrsystem, mit dem die alliierten Basen vor sowjetischen Luftschiffen geschützt werden. Es ist äußerst effektiv im Einsatz gegen alle Lufteinheiten.

Schattengenerator

Viele der alliierten Strategien beruhen auf dem Sammeln von Informationen und dem Vorenthalten von Informationen vor den Sowjets. Wenn ein Schattengenerator eingesetzt wird, erstellt er einen Schleier mit einem großem Radius, von dem die alliierte Basis verdeckt und so für den sowjetischen Radar unsichtbar gemacht wird. Der Schattengenerator benötigt viel Energie.

Chronosphäre

Die Alliierten forschten lange auf dem Gebiet der Zeitreisen und entwickelten schließlich die Chronosphäre, ein Gerät, mit dem Einheiten über große Distanzen teleportiert werden können. Wenn sie eingesetzt wird, bewegt die Chronosphäre Fahrzeuge in einem bestimmten Umkreis auf der Karte. Außerdem können gegnerische Fahrzeuge mit Hilfe der Chronosphäre transportiert werden. Gegnerische Schiffe können auf dem Land beziehungsweise gegnerische Bodenfahrzeuge können über Wasser platziert werden, wodurch sie sofort zerstört werden.
Wie der Bau einer Wetterkontrollstation wird auch der Bau einer Chronosphäre allen Spielern mitgeteilt und sie wird für alle sichtbar gemacht.

Wetterkontrollstation

Mit Hilfe der Wetterkontrollstation können die Alliierten die Naturgewalten kontrollieren. Wenn eine solche Kontrollstation gebaut wurde, kann damit ein Gewittersturm aktiviert werden, der auf jeden Teil der Karte angewendet werden kann und große Vernichtung anrichtet. Wenn eine Wetterkontrollstation gebaut wird, werden alle Spieler darüber benachrichtigt, und der Schleier über der Station wird entfernt. Alle Spieler werden außerdem darüber informiert, wie lange es dauert, bis der Gewittersturm beginnt.

SOWJETISCHE GEBÄUDE

Gebäude

Bauhof

Der Bauhof ist das Herzstück jeder Basis. Er ermöglicht die Herstellung anderer Gebäude. Da dieses Gebäude deine Fähigkeit zur Vergrößerung deiner Basis und zur Aneignung neuer Technologien bestimmt, musst du den Bauhof unbedingt schützen. In vielen Einsätzen beginnst du mit einem Bauhof, während andere mit einem MBF beginnen und der Bauhof erst eingesetzt werden muss.

Tesla-Reaktor

Die sowjetische Armee verwendet den Tesla-Reaktor zum Unterhalten seiner Basisoperationen. Wie Kraftwerke sind auch Tesla-Reaktoren von großer Bedeutung, aber sehr anfällig. Diese Gebäude müssen ständig bewacht werden. Spione sind eine ganz besondere Gefahr.

Erzraffinerie

Dein Kriegssammler muss sein Erz in der Raffinerie abliefern, wo es weiterverarbeitet wird. Daher ist dieses Gebäude das Herzstück deiner Wirtschaft. Ein vollbeladener Sammler kehrt zur Raffinerie zurück, um seine Ladung Erz abzuliefern. Dann fährt er wieder zum Feld. Das Erz wird in Bares verwandelt, das du wiederum nutzen kannst, um Gebäude und Einheiten zu kaufen. Jede Erzraffinerie verfügt über einen Sammler. Du benötigst eines dieser Gebäude für jeden Einsatz und für manche sogar mehrere. Je mehr Sammler und Raffinerien du besitzt, desto mehr Geld kannst du verdienen.

Kasernen

In der Alliierten-Kaserne werden deine Truppen ausgebildet. Für viele deiner effektiven Gebäude- und Basenverteidigungsmechanismen benötigst du Kasernen.

Waffenfabrik

Wenn du Fahrzeuge bauen möchtest, benötigst du eine Waffenfabrik. Alle Bodenfahrzeuge werden in der Waffenfabrik gebaut, obwohl für die Produktion vieler Fahrzeuge zudem auch noch andere Gebäude benötigt werden.

Werft

Deine Werft kann eine ausschlaggebende Rolle sowohl beim Verteidigen deiner Basis als auch beim Angreifen feindlicher Stützpunkte sein. Alle deine Marineeinheiten einschließlich des Riesentintenfischs werden in der Werft hergestellt. Dieses Gebäude muss im Wasser platziert werden. Beschädigte Schiffe können zur Werft gebracht und dort repariert werden.

Radarturm

Da die Sowjets über keine traditionelle Luftwaffe verfügen, brauchen sie auch kein Flugfeld. Der Radar-Turm aktiviert die sowjetische Radaranzeige.

Werkstatt

Im Verlauf der Schlacht werden deine Einheiten beschädigt. Wenn du ein beschädigtes Fahrzeug in eine Werkstatt bringst, wird es repariert. Die Reparaturkosten sind abhängig von dem Ausmaß des Schadens, den die Einheit erlitten hat.

Forschungslabor

Viele der mächtigeren sowjetischen Einheiten und Verteidigungsmechanismen sind abhängig von Technologien, die nur ein Forschungslabor bieten kann. Zum Herstellen von Spezialwaffen musst du ein Forschungslabor in deiner Basis haben. Zwar ist so ein Labor im Bau kostspielig und es benötigt auch viel Energie, aber die Einheiten und Gebäude, die ein solches Forschungslabor bietet, machen es zu einem nützlichen Teil der Sowjet-Basis.

Kernkraftwerk

Die Sowjets haben aus einem gesteigerten Bedarf von Tesla-Reaktoren das Kernkraftwerk geschaffen. Dieses riesige Gebäude ist so mächtig wie viele Tesla-Reaktoren und versorgt dich mit so viel Energie, wie du auch immer benötigst. Die Zerstörung eines Kernkraftwerks verursacht ein atomares Desaster, bei dem Truppen und leichtgepanzerte Fahrzeuge vernichtet werden.

Klonstätte

Dies ist eine einzigartige Einrichtung der sowjetischen Technologie. In der Klonstätte kannst du jede Truppeneinheit, die du mit deinen Kasernen erstellen kannst, kostenlos duplizieren. Wenn du eine Klonstätte gebaut und platziert hast, werden deine Einheiten dort geklont.
Truppeneinheiten können in eine Klonstätte geschickt und dort vernichtet werden. Dadurch erhältst du einen Teil des investierten Geldes zurück. Außerdem können Truppeneinheiten, die von Yuri gefangen wurden, in eine Klonstätte geschickt werden. Du erhältst dann einen Extrabonus.

Waffen

Betonmauern

Mauern sind passive Verteidigungssysteme, die gegnerische Truppen und Fahrzeuge aufhalten. Sie lassen sich schnell aus mehreren Mauerstücken errichten.

Geschützturm

Die Geschützturm wird zur Abwehr gegnerischer Truppen verwendet. Gegen Fahrzeuge richtet er allerdings nicht viel aus.

Tesla-Spule

Diese mächtige Basisverteidigung wird gegen alle Bodeneinheiten eingesetzt. Die Tesla-Spule feuert einen elektrischen Strahl ab. Im Gegensatz zu anderen Basisverteidigungsmechanismen kann die Tesla-Spule von Tesla-Troopern versorgt werden. Sie bleibt auch dann noch aktiv, wenn die Basis keine Energieversorgung mehr hat.

Flak-Kanone

Die sowjetische Flak-Kanone ist ein elementarer Bestandteil der Luftabwehr. Sie wird äußerst effektiv gegen alliierte Lufteinheiten wie den Rocketeers eingesetzt.

Psycho-Sensor

Die sowjetische Forschung hat diesen Sensor hervorgebracht. Mit Hilfe des Psycho-Sensors kannst du innerhalb eines bestimmten Radius Befehle abhören, die von gegnerischen Einheiten stammen. Wenn der Psycho-Sensor gebaut wurde, zeigt er das anvisierte Ziel an, wenn es sich innerhalb des Radius befindet.

Eiserner Vorhang

Ein faszinierendes Werk der sowjetischen Technologie. Der Eiserne Vorhang ermöglicht es dir, Einheiten und Gebäude für einen kurzen Zeitraum unverwundbar zu machen. Wenn er einsatzbereit ist und ausgewählt wurde, macht der Eiserne Vorhang alle Gebäude und Einheiten innerhalb eines bestimmten Radius gegen Angriffe immun. Unverwundbare Einheiten können nicht von Terror-Drohnen angegriffen werden, können aber dennoch mental manipuliert werden. Die Macht des Eisernen Vorhangs kann jegliche Truppeneinheiten, auf die sie angewandt wird, zerstören. Wenn der Eiserne Vorhang gebaut wird, werden alle Spieler benachrichtigt, und der Vorhang wird für alle sichtbar.

Raketensilo

Die ultimative Waffe des sowjetischen Arsenals ist das Raketensilo. Wenn es gebaut wird, produziert er riesige Atomraketen, die ganze Gebiete verwüsten können. Außerdem zieht solch ein Angriff eine Verstrahlung des Gebiets nach sich, durch die jegliche Truppeneinheiten und leichtgepanzerte Fahrzeuge beschädigt werden. Wenn das Raketensilo gebaut wird, werden alle Spieler benachrichtigt, und das Silo wird für alle sichtbar.

Westwood Online

Westwood Studios lädt dich ein, *Command & Conquer Alarmstufe Rot 2* über Internet mit unserem kostenlosen Spielservice, Westwood Online, zu spielen. Du kannst gegen deine Freunde oder mit ihnen in einem Team gegen Computergegner antreten. Es gibt viele Spielmodi, die alle in diesem Handbuch erklärt werden.
Klicke im Hauptmenü auf INTERNET, um zu Westwood Online zu gelangen. Westwood Online ist ein ein Spiel-Service von Westwood Studios extra für Spieler von *Alarmstufe Rot 2*.

Hinweis zur Leistung von Multiplayer-Spielen: Es ist immer am besten, mit Spielern zu spielen, die über schnelle Internet-Verbindungen verfügen und deren Computer die Systemanforderung für Internetspiele erfüllen. Von diesen Faktoren ist die Spielleistung abhängig. Wenn du gegen Spieler mit schnellen Internetverbindungen und schnellen Computern antrittst, gewährleistest du eine optimale Spielleistung.

Willkommen bei Alarmstufe Rot 2 Online

Dies ist das erste Menü, das du siehst, wenn du dich bei Westwood Online einloggst. Von hier aus kannst du folgende Multiplayer-Modi wählen (SCHNELLES SPIEL, ZUR LOBBY, BUDDYLISTE oder WELTHERRSCHAFT) oder du kannst deine Internet-Einstellungen unter EIGENE DATEN vornehmen. Auf diesem Bildschirm siehst du auch dein Spielerprofil.

Spielerprofil

Dieses Fenster zeigt deine persönliche historische Westwood Online-Information zu *Alarmstufe Rot 2*:

GEWINNE: Die Anzahl der *Alarmstufe Rot 2*-Spiele (Kopf an Kopf), die du gewonnen hast.

VERLUSTE: Die Anzahl der *Alarmstufe Rot 2*-Spiele (Kopf an Kopf), die du verloren hast.

VERBINDUNGSABBRÜCHE: Die Anzahl der Verbindungsabbrüche zu Westwood Online aufgrund von Internetproblemen.

WERTUNG: Deine Wertung unter den Westwood Online-Spielern (Kopf an Kopf) weltweit.

PUNKTE: Die Anzahl der Punkte, die du durch deine Siege in Kopf-an-Kopf-Spielen angesammelt hast.

Erstellen eines neuen Westwood Online-Accounts

Wenn du beim Installieren des Spiels keinen Westwood Online-Account erstellt hast, solltest du dies folgendermaßen nachholen:

1. Klicke auf einen der Buttons SCHNELLES SPIEL, ZUR LOBBY, BUDDYLISTE oder WELTHERRSCHAFT.
2. Klicke auf den Button NEUEN ACCOUNT.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Du musst dein Geburtsdatum und deine E-Mail-Adresse eingeben. Gib diese Daten einfach ein.
4. Klicke auf WEITER, um deinen Account einzurichten.

Bitte lies dir die Datenschutzrichtlinie durch, wenn du Fragen hast. Wenn das Programm Probleme beim Herstellen einer Verbindung zu Westwood Online hat, erscheint eine Fehlermeldung.

Einloggen in einen vorhandenen Westwood Online-Account

Klicke im Bildschirm Willkommen bei Westwood Online auf **SCHNELLES SPIEL, ZUR LOBBY, BUDDYLISTE** oder **WELTHERRSCHAFT**. Du wirst aufgefordert, deinen Spitznamen und dein Passwort einzugeben. Wenn du dies getan hast, klicke auf den **LOGIN**-Button. Du wirst aufgefordert, dich automatisch unter diesem Account einzuloggen. Du solltest diese Option auswählen, um den Einlogg-Prozess später zu vereinfachen. Du kannst dich auch automatisch einloggen, indem du das Kästchen AUTOMATISCH UNTER DIESEM ACCOUNT EINLOGGEN im Abschnitt Eigene Daten aktivierst. Wenn das Programm Schwierigkeiten beim Herstellen einer Verbindung zu Westwood Online hat, erscheint eine Fehlermeldung.

Schnelles Spiel

Klicke auf diesen Button, um in einem schnellen Spiel gegen einen anderen Spieler mit einer guten Internetverbindung und einem Fähigkeitslevel, der mit deinem vergleichbar ist, anzutreten. Karte und Optionen werden hier vom Computer ausgewählt. So lässt sich ein Spiel sehr schnell und leicht starten, ohne dass vorher Einstellungen vorgenommen werden müssten.

Zur Lobby

Mit Hilfe dieses Buttons kannst du ein eigenes Spiel bei Westwood Online suchen oder einrichten. Du erhältst dann folgende Informationen:

Verfügbare Spiele

In diesem Fenster erscheinen alle derzeit in der aktuellen Lobby (Alliierten-Kasernen, Sowjet-Kasernen etc.) laufenden Spiele. Wenn du an einem laufenden Internetspiel teilnehmen möchtest, doppelklickst du auf das Spiel im Fenster Verfügbare Spiele. Du kannst das Spiel auch im Fenster Verfügbare Spiele auswählen (indem du darauf linksklickst) und dann den Button TEILNEHMEN rechts auf dem Bildschirm klickst.

Spieler

In diesem Fenster erscheinen die Spieler, die gerade auf ein Spiel in der gewählten Lobby (Alliierten-Kasernen, Sowjet-Kasernen etc.) warten.

Chat-Nachrichten anschauen

In den Fenstern Verfügbare Spiele und Spiele erscheint ein freies Feld, das Chat-Fenster. In diesem Fenster erscheint der Text, den du und andere Spieler eingegeben haben. Auch kurz zuvor eingegebener Text erscheint hier.

Chat-Nachrichten eingeben

Eine Nachricht an andere Spieler senden:

1. Klicke in das Textfeld unterhalb des Chat-Fensters.
2. Tippe deine Nachricht ein.
3. Drücke die **Enter**-Taste.

Damit die eingetippte Nachricht dem Empfänger übermittelt wird, klicke auf die Enter-Taste. Durch den Emote-Button wird die Nachricht farblich hervorgehoben. Um eine Nachricht an eine bestimmte Person oder Personengruppe zu versenden (und nicht an die ganze Lobby), kannst du im Spielerfenster einen oder mehrere Spieler auswählen. Um deine Wahl rückgängig zu machen, rechtsklickst du in das Spielerfenster.

Erstellen von Westwood Online-Spielen und an bestehenden Online-Spielen teilnehmen

Mit Hilfe der folgenden Buttons kannst du Online-Spiele erstellen und an bereits bestehenden Online-Spielen teilnehmen:

SPIEL ERSTELLEN: Drücke diesen Button, um ein neues Spiel zu erstellen. Du wirst aufgefordert, eine bestimmte Anzahl von Spielern festzulegen, ein Passwort für das Spiel einzugeben (bei für alle Spieler offenen Spielen bitte das Feld freilassen), anzugeben, ob du in einem von Westwood Online ausgerichteten Turnier teilnehmen (dein Rang wird nach dem Spielergebnis festgelegt) oder an einem BattleClan-Turnier teilnehmen möchtest. Wenn du keinem Clan angehörst, ist der Battleclan-Button für dich nicht verfügbar.

BEITRETEN: Um an einem bestehenden Spiel teilzunehmen, doppelklickst du in der Liste der verfügbaren Spiele auf ein Spiel. Du kannst auch ein Spiel im Fenster Verfügbare Spiele auswählen und dann auf BEITRETEN klicken.

BUDDYLISTE : Wähle diesen Button, wenn du wissen möchtest, welcher deiner Freunde spielbereit ist. Du kannst hier Spiele starten, deinen Freunden pagen (sie fragen, ob sie mit dir spielen möchten), Freunde der Liste hinzufügen oder sie löschen und dir das aktuelle *Alarmstufe Rot 2*-Profil anschauen.

CLAN/WERTUNG: Wenn du einen Clan erstellen oder dir die aktuellen Gesamtwertungen von Westwood Online in einer Vielzahl von Kategorien anschauen möchtest, drücke diesen Button. Ein Clan ist eine Gruppe von Leuten, die als Einheit in die Wertung eingehen und als solche einen Rang in der Ladder erhalten. Diese Wertung kann im Ladder-Bildschirm angeschaut werden.

OPTIONEN: *Alarmstufe Rot 2* bietet viele Optionen für eine individuelle Spielerfahrung wie zum Beispiel das Filtern von Schimpfwörtern und die Erlaubnis an andere Spieler, dir zu pagen etc.

Hinweis: Mehr über die verschiedenen Karten und die Spielmodi in Alarmstufe Rot 2 erfährst du in den Abschnitten Karten und Spielmodi.

Buddyliste

In *Alarmstufe Rot 2* ist es ganz einfach, Spiele zu finden und mit anderen Spielern zu spielen. Wähle dazu einfach die Option **BUDDYLISTE** , um zu sehen, welcher deiner Freunde bereits online ist. Hier kannst du Spiele starten, deinen Freunden pagen (ihnen Mitteilungen schicken), Freunde zur Liste hinzufügen oder löschen und ihr aktuelles *Alarmstufe Rot 2*-Profil anschauen. So kannst du gewährleisten, dass du mit oder gegen Spieler antrittst, die du bereits kennst.

Weltherrschaft

Im Modus Weltherrschaft bietet *Alarmstufe Rot* seinen Spielern rasante Kampfaction, in der jeder Sieg und jede Niederlage über den Ausgang der ganzen Schlacht entscheiden. In diesem Modus treten sowjetische und alliierte Truppen im Multiplayer-Modus im Kampf um die Weltherrschaft gegeneinander an. Die Spieler kämpfen in zahlreichen Territorien mit vorgefertigten Karteneinstellungen für jedes Land. Am Ende des Tages werden alle Schlachtergebnisse für jedes Land analysiert, und der Sieger wird ermittelt. Die Schlachtlinien zwischen beiden Seiten werden je nachdem, wer das Land besitzt, vor- oder zurückverlegt. Mit wechselnden Grenzen variieren die umkämpften Gebiete. Mit der Zeit gewinnt eine Seite die Oberhand. Die Spieler werden regelmäßig über Ergebnisse informiert.
Wenn eine Karte abgeschlossen ist, wird eine andere Karte zugeteilt. Es gibt drei verschiedene Schlachtschauplätze: Nordamerika, Europa und Südostasien.
Wenn du durch die Menüoptionen navigiert hast, gelangst du zur Anzeige des aktuellen Schlachtfelds. Auf dieser Karte siehst du das sowjetische Territorium, das alliierte Territorium und alle umkämpften Gebiete. Du kannst auswählen, in welchem der Gebiete du kämpfen möchtest. Jedes Territorium wurde für eine andere Bandbreite von Multiplayer-Spielen ausgewählt. Wenn du den Cursor über ein umkämpftes Gebiet bewegst, erscheint eine Liste mit den Schlachtbedingungen für diese Karte. Du kannst beispielsweise mit weniger Geld beginnen. Manche Gebiete sind schwerer zu erobern als andere, also schau dir die Informationen gut an, bevor du das Spiel startest. Wenn du den Cursor über ein sowjetisches oder ein alliiertes Gebiet bewegst, erscheinen statistische Daten über das Gebiet, die Bevölkerung, die Bedrohung etc. Hier wirst du auch informiert, wie es um den Rest der Welt bestellt ist.

Eigene Daten

Klicke auf diesen Button, um deinen Spitznamen, den gewünschten Server (üblicherweise sind Server geografisch zugeteilt, wenn du beispielsweise einen asiatischen Server und einen deutschen Server zur Auswahl hast, solltest du den deutschen Server wählen, um eine bessere Verbindung zu gewährleisten), das Land und die Farbe sowie deinen aktuellen Rang im Laddersystem von Westwood Online festzulegen. Du kannst auch die Option AUTOMATISCH EINLOGGEN aktivieren, wenn du dein Passwort nicht jedes Mal eingeben möchtest, wenn du dich bei Westwood Online einloggst.

BUDDYLISTE: Gestalte die Liste deiner Freunde.

CLAN/WERTUNG: Überprüfe deinen Clan-/Ladder-Rang.

NEUER ACCOUNT: Erstelle einen neuen Westwood Online-Account.

ACCOUNT VERWALTEN: Mit Hilfe dieser Option gelangst du auf eine Website, auf der du deinen Account bei Westwood Online bearbeiten kannst.

Chatten im Spiel

In *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* kannst du auch während des Spiels mit anderen Spielern kommunizieren.

Chat-Nachrichten versenden

Nachrichten an alle Mitspieler senden:

1. Drücke Enter und gib dann deine Nachricht in die Dialogbox ein.
2. Drücke Enter, um eine Nachricht an alle Chat-Teilnehmer zu senden.

Nachrichten an alle Verbündeten senden:

1. Drücke die Backspace-Taste oder die Taste "Ende" und gib deine Nachricht ein.
2. Drücke Enter, um deine Nachricht nur an deine Verbündeten zu senden.

Nachrichten an alle Spieler senden:

1. Drücke 'die Taste "POS1" und gib deine Nachricht ein.
2. Drücke Enter, um die Nachricht an alle Spieler zu versenden.

Bestimmen von Verbündeten und Chat-Partnern über das Diplomatie-Menü:

1. Klicke im Seitenmenü auf den Button DIPLOMATIE. Das Diplomatie-Menü erscheint.
2. Klicke nun auf den Namen des Spielers, dem du eine Nachricht senden möchtest.
3. Wenn du den Spielbildschirm wieder öffnest, drückst du Enter, um die Nachricht an die ausgewählten Spieler zu senden.

Hinweis: Bei dieser Art, Nachrichten zu versenden, verlässt du das Spiel einen Moment lang, während du Spieler auswählst, und bist daher in diesem Moment im Nachteil.

Leuchtfeuer-Button (B)

In Multiplayer-Spielen kannst du mit Hilfe des Buttons LEUCHTFEUER PLATZIEREN in der Erweiterten Befehlsleiste ein Leuchtfeuer platzieren. Klicke auf diesen Button und dann auf die Karte, um ein Leuchtfeuer zu platzieren. Dieses Leuchtfeuer ist dann für alle Spieler, die derzeit mit dir verbündet sind, sichtbar. Linksklicke auf das Leuchtfeuer und drücke die **Enter**-Taste, um eine Nachricht an deine Verbündeten zu versenden. Indem du die **Enter**-Taste erneut drückst, versiehst du das Leuchtfeuer mit dem gewünschten Text. Mit einem Rechtsklick kannst du die Nachricht abbrechen. Jeder Spieler kann das Leuchtfeuer von seinem eigenen Bildschirm entfernen, in dem er daraufklickt und die **ENTF**-Taste drückt.

Bündnis mit anderen Spielern

Um dich mit anderen Spielern zu verbünden, linksklickst du einfach auf eine gegnerische Einheit und drückst **A**. Wenn der Gegner das Angebot zum Bündnis annimmt, wird er auf deine Einheit linksklicken und ebenfalls **A** drücken. Du und der ehemalige Gegner seid nun verbündet und könnt zusammen gegen andere Gegner kämpfen. Du kannst auch das Diplomatie-Menü öffnen, indem du auf den **DIPLOMATIE**-Button oben rechts im Bildschirm klickst. Linksklicke auf Verbünden, um ein Bündnis mit einem Gegner einzugehen. Wenn du dich mit einem anderen Spieler verbündest, er sich aber nicht mit dir verbündet, ist das Bündnis nur einseitig. Als Verbündete greift ihr euch nicht gegenseitig an. Außerdem sind für euch dieselben Gebiete sichtbar.

Provokationen

Während des Spiels möchtest du vielleicht ein paar vorformulierte Nachrichten oder "Provokationen" an deine Gegner versenden. Drücke dazu die Tasten **F5-F12**.

Lösung für Probleme mit dem Internet

Um ein Spiel über Internet zu spielen, musst du über eine Internetverbindung verfügen (über Modem/ISDN-Verbindung oder mit einer direkten Internetverbindung).

Allgemeine Probleme

Wenn du ein Modem oder ein ISDN-Adapter zum Einwählen verwendest, musst du zuerst die Verbindung zum Internet herstellen, bevor du das Spiel startest. Windows verfügt über eine automatische Einwählfunktion, diese Methode ist jedoch nicht so verlässlich wie das manuelle Einwählen vor dem Spielstart.

Verbindung zum Internet wird unterbrochen

Wenn deine Internetverbindung während des Spielens oder Chattens in Lobbys abgebrochen wird, solltest du dich vergewissern, dass deine Einwählverbindung nicht nach einer gewissen Zeit der Inaktivität abgebrochen wird. Windows scheint den Gebrauch der Tastatur als bedeutungsvoller zu erachten als die Verwendung des Netzwerks. Du findest diese Option abhängig von Windows95/98/2000/Millennium an verschiedenen Orten, und sie kann auch davon abhängen, welchen Webbrowser du verwendest. Generell findest du die Option entweder im Eigenschaftenmenü des Einwählfensters oder in der Steuerungsleiste der Internetoptionen.

Probleme mit der Internetleistung

Der Spieler mit dem langsamsten Computer oder der langsamsten Internetverbindung bestimmt die Spielgeschwindigkeit für alle Spieler eines Internetspiels. Es ist am besten, wenn der Spieler mit dem schnellsten Computer und der schnellsten Internetverbindung das Spiel einrichtet. Wenn beispielsweise ein Spieler ein Kabelmodem oder eine DSL-

Verbindung hat, ist dieser Spieler als Host gut geeignet.

MITWIRKENDE

Alarmstufe Rot 2 basiert auf dem Originalspiel Command & Conquer, entwickelt von Brett Sperry und Joseph Bostic.

Produktion

Ausführender Produzent: Mark Skaggs
Produzent: Harvard Bonin
Co-Produzent: Julio Valladares

Design

Leitung Design: Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry
Designer: Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana
Zusätzliches Design: Mike Lightner
Story: Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Spielgrafik

Leitung Grafik: Chris Ashton
Grafiker: Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIdo, MagalKhanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo
Konzeptgrafik: T.J. Frame, Dan Lyons
Zusätzliche Grafik: Thomas Baxa, Phil Robb
Beratung: Rick Glenn

Programmierung

Technische Leitung: Henry Yu
Zusätzliche technische Leitung: Steve Wetherill
Programmierung: Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long
Installation: Maria del Mar McCready Legg

Netzwerkprogrammierung

Leitung Netzwerkprogrammierung: Jeffrey Brown, Steve Tall
Netzwerkprogrammierung: Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Filmsequenzen

Leitung Computergrafik: John Hight
Künstlerische Leitung Computergrafik: Cris Moras

Leitender Grafiker Computergrafik: Eric Gooch

Computergrafik: Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple
Zusätzliche Computergrafik: Shant Jordan, Patrick Perez
Computergrafikkonzept: T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa
Videokomprimierung: Tim Fritz
Produktionskoordination: Julie Brugman
Audioleitung: Paul S. Mudra
Filmsound: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Zusätzliche Musik von Poet Jester

Audio im Spiel

Leitung Sounddesign: Mical Pedriana
Sounddesign: David Fries
Originalmusik: Frank Klepacki

Videoproduktionsteam

Produzent: Donny Miele
Regisseur: Joseph D. Kucan
Drehbuch: Jason Henderson, Donny Miele
Redakteur: Curt Weintraub
Leitender Grafiker Visuelle Effekte: Kevin Becquet
Sound-Leitung: Paul S. Mudra
Soundproduktion: Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Castingleitung: Marilee Lear, CSA
Leitung Kameraführung: Kurt Rauf
1. Regieassistent: Eddie Ficket
2. Regieassistent: Frank Carillo
Produktionskoordination: Kim Houser
Produktionsassistenz: Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis
Künstlerische Leitung: Karen Stephens
Requisite: Cliff Bernay
Bühne: Greg Wolfe
Konstruktionskoordination: Bobby Z
Bühnenaufbau: Jeffrey Morgan
Zusätzliche Konstruktion: The Effects Network

Maske, Effekte, Kostüme: Ron Wild
Frisuren: Alison Bonanno
Maskenassistenz: China-Li Nystrom
Kostüme: Tracy Bohl
Kostümassistenz: Sandy Wyndom
Deckenbeleuchtung: Jerremy Settles
Studiovorarbeit: Gary Sauer
Studioarbeit: Angel Gonzolez
Mikrofongalgen: Richard Rasmussen
Komposition Visuelle Effekte: Chuck Carter
Operations: Bob Kurtez
Operator Teleprompter: Cheryl Yiatras
Fahrer: Patience Becquet
Konzeptgrafiker: Chuck Wojtkiewicz
Storyboard-Grafiker: Jeff Parker
Lektorat: Finley Bolton
Catering: ADL Services

Lokalisierung Westwood Studios

Lokalisierungsleitung: Thilo Huebner

Qualitätssicherung Westwood Studios

Leitung Qualitätssicherung Glenn Sperry und Mike Meischeid
QS-Analyse: Doug Wilson, Dave Shuman
QS-Supervisor: Lloyd Bell
Leitung Alarmstufe Rot 2: D'Andre Campbell
Einzelspieler Alarmstufe Rot 2: Chris Blevens
Gefechte Alarmstufe Rot 2: Shane Dietrich, Mike Smith
Multiplayer Alarmstufe Rot 2: Steve Shockey
Sprachtests: Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley
Verwaltung Qualtitässicherung: Rhoda Y. Anderson
Technik Qualitätssicherung: Troy Leonard, Beau Hopkins
Kundendienst: Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Vizepräsidentin Marketing: Laura Miele
Produktmanager Marketing: Matt Orlich
Leitung Public Relations: Aaron Cohen
Koordination Public Relations: Chris Rubyor
Leitung Grafik: Victoria Hart
Online-Direktor: Ted Morris
Online-Grafik: Jordan Robins
Grafikdesign: David Lamoreaux
Marketingassistenz: Wanda Flathers

Support

Manager Operations: Shawn Ellis
MIS-Manager: Wayne Hall
MIS-Technik: Glenn Burtis, Mick Love
Personal/Office Manager: Christine Lundgren
Verwaltungsassistenz: Tanya Pereira
Rechtliches: Jennifer Hoge

Besonderer Dank an

Luc Barthelet; Frank Gibeau; Bing Gordon; Adam Isgreen; John Riccitiello; Nancy Smith; Rade Stojsavljevic, Gehry & Gaudi für die visuelle Inspiration; Edward Gutierrez und die Eldorado High School ROTC; Hahn's World of Surplus; Buzzy's Recording - Los Angeles.

Ganz herzlichen Dank ist unseren liebenden Familien und Freunden gewidmet, die geduldig gewartet haben, während wir uns auf dem Schlachtfeld vergnügt haben ... ohne euch hätten wir es nicht geschafft:

Jennifer und Reagan Baldwin; Red, Fran und Justin Bauer; Melissa, Ernest und Evelyn Beaumont; Becca de Boo; Gloria, Harvard, Paco und Ike Bonin; Jennifer,Walter und Sue Browder; Robin, Joshua und Elizabeth Brown; Alicia Campbell; Susan Campbell; David, Linda und Keith Cleveland; Julia Davis, Inertia, Pineapple und Cassiopia; Michael, Adam Fries und Christina Fries; Audra Ann Furuichi ; Gary, Martha und Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken und Juba; Sharmini Green; Julie, Christopher und William Hight; Noa, Tal und Ron Magal; Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan und Stephanie Chagollan.; Kosal und Brianna Martin; Kimberly Rolfs; Jack, Ben und Laura Skaggs; John Thornburgh; Maribel Martinez, Jose Manuel, Iñaki und Oscar Valladares ; Chris und Jessica Yu; Mt Dew (liquid schwartz).

Sprecherinnen und Sprecher

Live

Präsident Dugan: Ray Wise
Yuri: Udo Kier
General Thorn: Barry Corbin
Agentin Tanya: Kari Wuhrer
Premier Romanov: Nicholas Worth
Lieutenant Eva: Athena Massey
Lieutenant Zofia: Aleksandra Kaniak
General Vladimir: Adam Greggor
Dr. Einstein: Larry Gelman
Sowjetischer Offizier: Oleg Stephan
Premierminister: Kerry Michaels
General Lyon: Frank Bruynbroek
Deutscher Kanzler: Stuart Nesbit
Sowjetische Nachrichtensprecherin: Gabriella Bern
Koreanischer Kommandant: Richard Narita
Tesla-Trooper: Igor Jijenke
Basenkommandant: Gary Marshal
Wachoffizier 1: Rick Cramer
Wachoffizier 2: Nate Bynum
Offizierin: Heather Nickens
Alliierter GI 1: Sharif Perry
Alliierter GI 2: Micheal Rouleau
Alliierter GI 3: Jeremy Olson
Alliierter Soldat 1: Randy Stafford
Alliierter Soldat 2: Shane Dietrich
Alliierter Wächter 1: Justin Bloom
Alliierter Wächter 2: Beau Hopkins
Alliierter General: Robert Eustice
Alliierter Colonel: Robert Christensen
Geheimagent 1: Spike Measer
Geheimagent 2: Robert Garretson
Sowjetischer Soldat 1: Alexander Moiseev
Sowjetischer Soldat 2: Igor Jijikine
Sowjetischer Rekrut 1: Andrei Skorobogatov
Sowjetischer Rekrut 2: Marlo Lewis
Praktikantin im Weißen Haus: Ann-Marie Lazaroff
Bikininixe 1: Stephanie Harrold
Bikininixe 2: Tamara Kozen
Kaplan: Donald La Mothe
Kellnerin: Natasha

Stimmen

Yuri, Psycho-Trooper: Udo Kier
Amerikanische Provokationen: Barry Corbin
Agentin Tanya: Kari Wuhrer
Lieutenant Eva: Athena Massey
Lieutenant Sofia: Aleksandra Kaniak
Sowjetische Provokationen: Adam Greggor
Deutsche Provokationen: Stuart Nesbit
Night Hawk, Sowjetisches Fahrzeug: Grant Albrecht
Spion, Sniper, Alliierte Truppen: Michael Bell
Installation, Alliiertes Boot, Invasor: Gregg Berger
Texaner: Glenn Burtis
Alliierte Zivilistin, Sowjetische Zivilistin: Julie Brugman
Rocketeer, Chrono-Legionär: David Fries
BBC-Nachrichtensprecher, Amerikanischer Nachrichtensprecher: Sam McMurray
SEAL, Sowjetischer Zivilist, Alliiertes Fahrzeug: Stefan Marks
Libysche Provokationen, Irakische Provokationen, Spreng-LKW: Adoni Maropis
Sowjetische Truppen, Sowjetischer Ingenieur: Andy Milder
Desolator, Sowjetisches Boot: Phil Proctor
Kubanische Provokationen, Terrorist, Black Eagle, Französischer Nachrichtensprecher: Gustavo Rex
Britische Provokationen, Kirov, Verrückter Ivan: Neil Ross
Drill Sergeant, Flak-Trooper, Erzähler Weltherrschaft: Douglas Rye
Intercom-Stimme, Computer-Stimme, Nachrichtensprecherin: Heidi Shannon
Amerikanischer Zivilist, Amerikanischer Ingenieur: Phil Tanzini
Tesla-Trooper: John Vernon
Koreanische Provokationen: Henry Yu

Weltweite Lokalisierung

Korea

Lokalisierungsleitung: Taewon Yun
Lokalisierungstechnik: Changuk Park
Übersetzung: Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Sprachaufnahmen: Junco MultiMedia
Projektleitung Sprachaufnahmen: Yejun Hwang
Marketingmanager: Jungwon Hahn
Produktmanager: Junghyeon Kwon

China

Projektmanagerin Lokalisierung: Christine Kong
Lokalisierungsleitung: Jerry Lee
Übersetzung: Richard Chen
Sprachtests: Jerry Lee
Marketingmanager: Tom Chen
Produktmanager: Betty Chang
Handbuch- und Verpackungslayout: Bingo Cheng
Besonderer Dank an: die Lokalisierungsteams von Westwood, TL Goh, Irene Chua

Frankreich

Projektmanagerin Lokalisierung: Nathalie Fernandez
Übersetzung: Francis Grimbert, Stéphane Radoux
Übersetzungskoordination: Nathalie Duret
Sprecher: Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène Bizot, Jean Barney, Gilbert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau
Sprachtests: Emmanuel Delvea
Leitung Sprachtests: Lionel Berrodier

Deutschland

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt
Übersetzungskoordination: Claudia Stevens
Übersetzung: Claudia Stevens
Sprachaufnahmen: Toneworx, Hamburg
Projektleitung Sprachaufnahmen: Jörg Mackensen, Andreas Gensch
Leitung Sprachtests: Dirk Vojtilo
Sprachtests: Manuel Bertrams
Leitung Produktmarketing: Benedikt Schüler
Produktmanager: Pete Larsen
Sprecher: Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva Freese, Isabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena Herkewitz, Iris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann
Dokumentationslayout: Ken Rueb, Frank Werner

Technische Unterstützung

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es wichtig, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen.

- ScanDisk durchsucht die Festplatte nach verlorenen Daten.
- Die Defragmentierung der Festplatte stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Sollte die Festplatte nicht überprüft werden, können die Daten beschädigt werden.

1. Um ScanDisk zu starten, klickt man auf den **Start**-Button der Taskleiste.
2. Im Startmenü muss **Ausführen** gewählt werden.
3. Dann sollte scandisk in das Dialogfenster eingegeben und auf **OK** geklickt werden.
4. Wenn das Programm aktiviert ist, sollte man sich vergewissern, dass bei der Prüfart **Intensiv** ausgewählt wurde. Es dauert einige Zeit, bis dieser Vorgang beendet ist, wenn "**Intensiv**" gewählt wurde, aber das Ergebnis ist dafür auch umso besser. Man sollte sich vergewissern, dass Fehler automatisch korrigieren aktiviert ist. Dann sollte das Laufwerk ausgewählt werden, auf das das Spiel installiert werden soll (z.B. C).
5. Wenn alles korrekt eingestellt ist, sollte auf **Start** geklickt werden, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.
6. Danach sollte die Defragmentierung gestartet werden. Dazu klickt man mit der linken Maustaste auf den **Start**-Button der Taskleiste.
7. Im Startmenü muss **AUSFÜHREN** gewählt werden.
8. Dann sollte **DEFRAG** in das Dialogfenster eingegeben und auf **OK** geklickt werden.
9. Wie bei ScanDisk muss das Laufwerk, auf das das Spiel installiert werden soll, gewählt und auf **OK** geklickt werden. Dieser Prozess dauert ein wenig, gewährleistet jedoch eine fehlerfreie Installation des Spiels.

Was ist DirectX™?

Der folgende Abschnitt sollte vor der Installation des Spiels oder von DirectX gründlich gelesen werden.

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 95 und 98. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 7.0a benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 7.0a-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Während der Installation von DirectX 7.0a werden Grafik- , Soundkarte sowie 3D-

Beschleuniger auf ihre Kompatibilität überprüft. Wenn möglich, aktualisiert DirectX 7.0a alle nicht kompatiblen Treiber automatisch. Wenn du neue oder weniger bekannte Hardware auf deinem Computer installiert hast, musst du dich möglicherweise an den Hersteller der entsprechenden Komponenten wenden, um die neueste Treiber-Software mit DirectX 7.0a-Unterstützung zu erhalten.

Wichtiger Hinweis: Während der Installation von DirectX 7.0a erkennt das Setup-Programm, ob die Treiber erfolgreich aktualisiert werden können. Falls der zu ersetzende Treiber nicht getestet wurde oder das Ersetzen eines Treibers zu Problemen führen könnte, gibt das Setup-Programm eine entsprechende Warnung aus. Bitte beachte diese Warnung.

Wie installiere ich DirectX 7.0a?

Beim Installieren des Spiels wird der Computer nach DirectX durchsucht. Wenn die korrekte Version nicht gefunden wird, muss DirectX 7.0a von der Spiel-CD installiert werden. Folge dabei den Anweisungen des *Setup*-Programms.

Zur Installation von DirectX 7.0a **nach** der Installation des Spiels:

1. Klicke auf der Windows-Taskleiste auf START und wähle SUCHEN und dann DATEIEN/ORDNER.
2. Gib in die Dialogbox NAME DXSETUP ein.
3. Vergewissere dich, dass in der Dialogbox SUCHEN IN das CD-ROM-Laufwerk angegeben ist (z.B. D). Klicke dann auf DURCHSUCHEN.
4. Wenn die Datei erscheint, doppelklicke auf das **dxsetup**-Symbol unter Name.
5. Wenn das Fenster *DXSetup* erscheint, klicke auf **DirectX erneut installieren**, um den Vorgang abzuschließen.

Überprüfe dein System!

Um nach der Installation von Direct X7.0a zu überprüfen, ob der Computer DirectX 7.0a unterstützt, starte das DirectX Diagnose-Programm.

1. Klicke auf der Windows-Taskleiste auf START. Klicke dann auf Ausführen.
2. Gib in die Dialogbox **dxdiag** ein und klicke anschließend auf **OK**.

Das DirectX Diagnose-Programm bietet Informationen über Grafik-, Sound- und 3D-Beschleuniger.

- Um die Grafikkartentreiber zu überprüfen, klicke auf die Registerkarte Anzeige bzw. auf die Registerkarte Anzeige 1.
- Um die Soundkartentreiber zu überprüfen, klicke auf die Registerkarte Sound.
- Einige 3D-Beschleuniger besitzen eine eigene Registerkarte, die Registerkarte Anzeige 2. Sie sollte gegebenenfalls ebenfalls ausgewählt werden.

In jedem dieser Bildschirme erscheinen im Abschnitt *Treiber* Bemerkungen darüber, ob die jeweiligen Treiber DirectX 7.0 a unterstützen und von Microsoft zertifiziert wurden oder nicht.

- Steht dort "Zertifiziert: Ja", dann unterstützt der Computer DirectX 7.0a und sollte korrekt mit dem Spiel laufen.
- Steht dort jedoch "Zertifiziert:Nein", bedeutet dies, dass der Treiber DirectX 7.0a nicht unterstützt und es möglicherweise während des Spiels zu Problemen kommen kann. Lies den entsprechenden Hinweis unten im DirectX-Diagnose-Programm.

• Benutzer von Windows 98 können ebenso auf den Button Problemlösung auf der Registerkarte HILFE zurückgreifen. Normalerweise sind aktuelle Treiber, die DirectX7.0a unterstützen, beim Hersteller erhältlich, damit das Spiel ohne Probleme gespielt werden kann. Wende dich bitte in einem solchen Fall an den Hersteller und frage nach den aktuellsten Treibern, die mit DirectX 7.0a kompatibel sind. Du kannst sie normalerweise kostenlos auf der Website oder über den Technischen Kundendienst anfordern.

Technische Unterstützung

Wenn nach Durchlesen der gesamten Dokumentation immer noch Probleme mit dieser Software auftreten, sollte mit den folgenden Abschnitten fortgefahren werden.

Wichtig: Diesen Abschnitt sollte man lesen, bevor man uns anruft.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Aus diesem Grund muss man sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller des Computers wenden oder in der Dokumentation nachlesen, um die entsprechenden Informationen zu erhalten, bevor Kontakt zum Technischen Kundendienst aufgenommen wird.

(Hinweis: Die folgenden Informationen sind auch direkt beim PC-Hersteller erhältlich.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Liste der Spezifikationen des Computers:

   Prozessor-Typ und -Geschwindigkeit

   Größe des Arbeitsspeichers (RAM)

   CD-ROM-Typ und -Geschwindigkeit

   Soundkarten-Hersteller und -Modell

   Grafikkarten-Hersteller und -Modell

   Netzwerkkarten-Hersteller und -Modell (falls vorhanden)

   Festplattenkapazität und Größe des freien Platzes

   DirectX™-Treiberversionen (siehe Hinweise zur DirectX-Installation)

   Joystick und Game-Card (falls vorhanden)

   3D-Beschleunigerkarte (falls vorhanden)

(siehe folgenden Abschnitt "Benötigte Informationen")

Wenn die oben genannten Informationen nicht auffindbar sind, kann der Hardware-Händler oder -Hersteller weiterhelfen.

Benötigte Informationen

Windows-95®-Benutzer

1. Auf **Arbeitsplatz rechtsklicken.**
2. Auf **Eigenschaften linksklicken**.
3. Im Bildschirm mit den allgemeinen Informationen sieht man, wieviel **RAM** zur Verfügung steht und welcher Prozessor installiert ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows 95/Windows 98 erkennt den Cyrix-Chip möglicherweise nicht korrekt und gibt ihn als 486 an.

4. Auf **Geräte-Manager klicken.**
5. Auf das "+"-Symbol neben der entsprechenden Kategorie klicken:

- CD-ROM-Treiber
- Grafikkarten
- Audio-, Video- und Game-Controller
- Netzwerk-Adapter

Hier sieht man dann die Hersteller der Geräte.

1. Die Prozessor-Geschwindigkeit kann man beim Neustart des Rechners in der oberen linken Ecke des Bios ablesen. Dort sollte die Anzeige der Prozessor-Geschwindigkeit erscheinen, z.B. 166 MHz. Das ist die aktuelle Prozessor-Geschwindigkeit.
2. Auf **Arbeitsplatz** doppelklicken und dann auf das Quadrat-Symbol, um das Fenster zu vergrößern.
3. Bei Linksklick auf die Festplatte (**C:**), sieht man, wie viel freier und gesamter Festplattenplatz zur Verfügung steht. Dann alle Fenster schließen.

Diese Informationen werden benötigt, um den Computer korrekt zu konfigurieren. Wenn trotz korrekter Einstellungen immer noch Probleme mit der Software bestehen, hat Electronic Arts eine Kundendienst-Abteilung mit Spezialisten, die bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen.

Bevor man sich an die Kundendienst-Abteilung von Electronic Arts wendet, sollte man die Hilfe-Datei zu Rate ziehen, die mit dieser Software geliefert wird. Die Hilfe-Datei ist über die Windows-95-Menüleiste zugänglich und bietet möglicherweise schnelle Problemlösungen zu den Schwierigkeiten, die am häufigsten auftreten.

Electronic Arts online:

INTERNET E-MAIL:	de-support@ea.com
WORLD WIDE WEB: Unsere Website unter:	http://www.ea.com
FTP: Unsere FTP-Site unter	ftp.ea.com

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

GESTATTETE NUTZUNG

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

UNZULÄSSIGE NUTZUNG

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

GEWÄHRLEISTUNG

Sollte der Datenträger innerhalb der ersten 12 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Electronic Arts den defekten Teil des Produktes innerhalb angemessener Frist nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

GARANTIE

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 20,00 DM für PC-, 25,00 DM für PSX- bzw. 75,00 DM für N 64-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.
Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.
Bitte wende dich bei sämtlichen Mängelrügen an deinen Händler oder sende das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, den Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 20,00 DM, 25,00 DM bzw. 75,00 DM an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

HOTLINE

Unser Kundendienst steht werktags von 9.30 bis 13.00 Uhr und von 14.00 bis 17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:	0190/77 66 33 (2,42 DM/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min)

Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

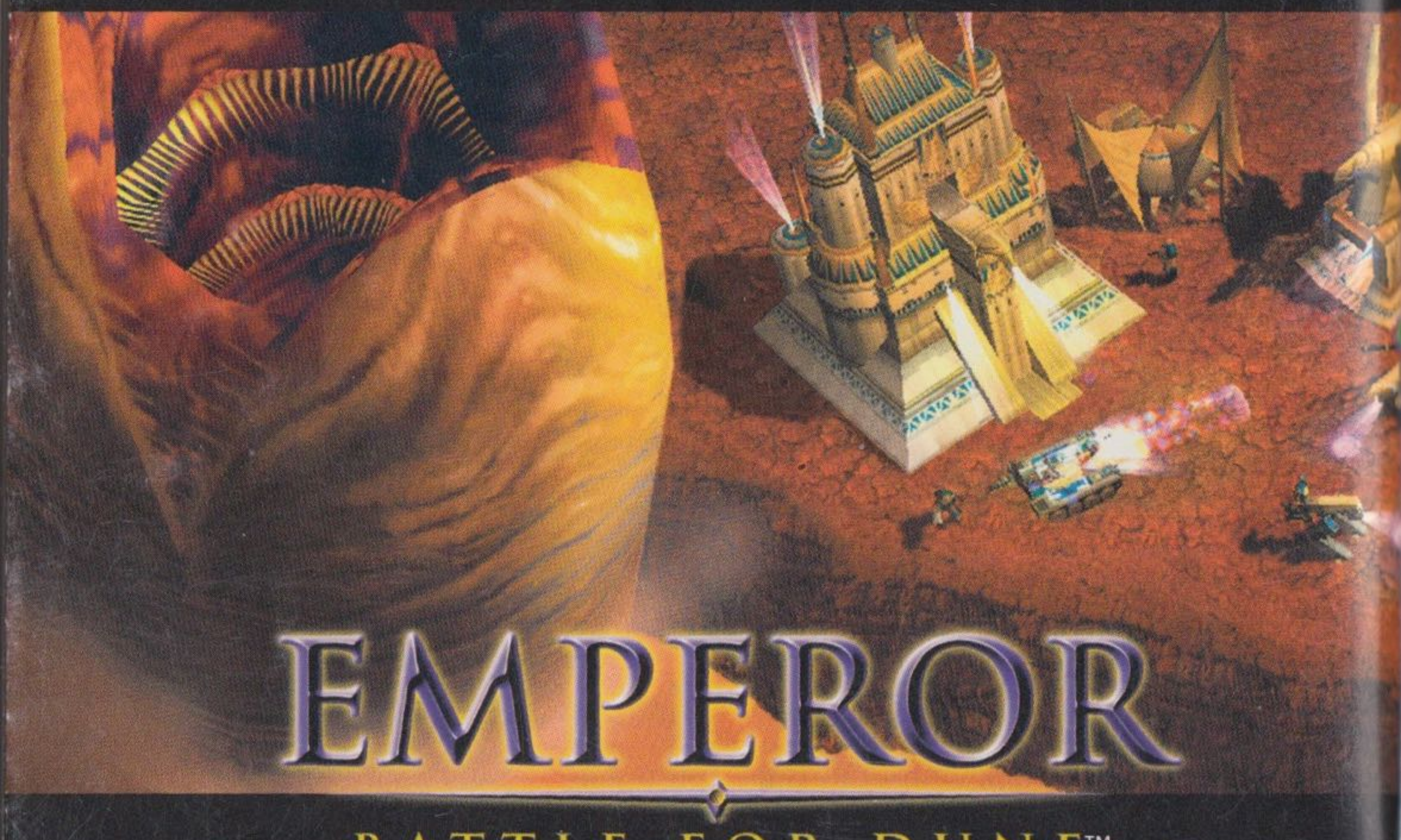
Für Österreich:	0049/2408-940555
In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line	0190/78 79 06 (2,42 DM/min)
oder	0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele)

in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.
Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Alarmstufe Rot, Westwood Studios und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Westwood Studios™ und EA GAMES™ sind Electronic Arts™-Marken.

MONUMENTALE 3D-KÄMPFE

ERHÄLTLICH AB 2001



Seriennummer:

WWD08903208M